

SPLINTER CELL NA PS2 i GC!

BETA WERDYKT DLA SILENT HILL 3 - TEST JAPONSKIEGO FFX-2

OPISY

PS2 Dark Cloud 2
PS2 Tenchu:WoH

RECENZJE



PS2 Primal



PS2 Def Jam Vendetta



PS2 Z.O.E. 2



PS2 Midnight Club 2

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X



9 771429 1172036 05

6.99
w tym 7% VAT

maj 2003

69

PSX EXTREME



6 HITÓW NA...

GAMECUBE

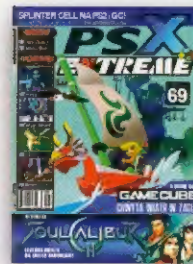
CHWYTA WIATR W ŻAGLE

RECENZJA

SOUL CALIBUR II

LEGENDA MIECZA
NA TRZECH KONSOLACH!





okładka: ZELDA:WW (Nintendo)

polecamy:



zapowiedź s.18

➤ **FFX-2**



beta werdykt s.20

➤ **Silent Hill 3**



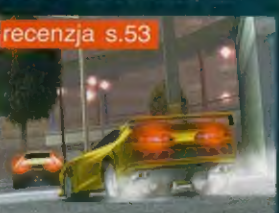
beta werdykt s.38

➤ **Zelda Wind Waker**



recenzja s.32

➤ **Soul Calibur 2**



recenzja s.53

➤ **Midnight Club 2**

konkursy:

NAJŁADNIEJSZA KOPERTA	95
STWÓRZ REKLAMĘ PE	90
TELEXTREME	80, 84, 86
TURNIEJE	79, 87
ZNAJDŹ KLUCZ	73

wYstępnia



Człowiek stara się nikogo nie zrobić w konia, ale niekiedy mu nie wychodzi. Był wielki napis "KWIECIEŃ"? Był. A wspominałem o żarcikach prima-aprilisowych? Wspominałem. To czemu dostałem tyle telefonów z pytaniami, jak się wkłada płyty do PS2 POCKET i gdzie można go kupić, co? Tak, to był kit i mam nadzieję, że za kilka miesięcy nie będę musiał wciąż Wam tłumaczyć, że takiej konsoli nie ma. Przekażcie to też swoim kolegom.

Za nami miesiąc pełen wrażeń, w głównej mierze dzięki konsoli GameCube, która zafundowała nam "kumulację". SUPER MONEKEY BALL 2, SPLINTER CELL, ZELDA: WIND WAKER, METROID PRIME i SOUL CALIBUR 2. Te gry robią wrażenie: począwszy od lekkiego zdmuchnięcia czapki, na wprasowaniu w kanapę skończywszy. Tym sposobem "kostka" dostała wspaniałą nawalankę, strzelaninę, RPG, przygodówkę i grę zręcznościową. Szok! Ale tego można się było spodziewać, Moi Drodzy; a zadowolony ten, kto zawczasu zainwestował (uwierył) w GaCka. Oby tak dalej, NINTENDO, oby tak dalej! Co? Żeby jeszcze ruszyła "szara strefa"? Nie słyszałem tego:).

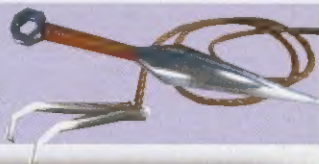
Jeśli jeszcze nie zauważyliście (w sumie nie wiem, czy to będzie namacalne), to musimy się pochwalić, że ponownie zainwestowaliśmy mamotę w lepszy i bielszy papier, podkreślić wyraźnie - bez zmiany ceny. Zadowoleni? Odwdzięczcie się pisząc do nas listy; te mądre (z uwagami), te normalne (narzekanie na brak gotówki) i te całkiem głupie (o wszystkim). Jesteśmy z Wami, myślimy o Was i gramy razem z Wami. (...) Wspominałem o turnieju? Dnia 14 czerwca br. centrum Opola będzie Waszą oazą. Wszystkie szczegółowe informacje zamieścimy za miesiąc, póki co rzućcie okiem do "Kącika sportowego". Na koniec życzeń dorodnych jajców i wracam do gry...□ [end of transmission]

Ściera

PS: Nie zdziwcie się, że w tym numerze przeważają gry z ocenami rzędu "8" - "9". Wywaliłszy wszystkie crapy, marnujące cenę powierzchni, na rzecz wielu hitów, które udało nam się dorwać.

opisy

DARK CLOUD 2	68
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	64



Rekor

CO TAM U PANA PANIE TOBIAS	77
GAMEBOY ADVANCE SP	96
KONSOLA OKIEM GRACZA-EKONOMISTY	75
MUZYKA GRACZA	76
N-KŁAWIE	76
OKIEM MANIAKA	77
SZARA STREFA	73
ZAPRASZAMY DO REKLAMY	74



recenzje



FOOTBALL MADNESS	62	SORCERER'S MAZE	62
JIGSAW MADNESS	62	SUPER BUBBLE POP	62
PRO RACER	62	SUPERSTAR DANCE CLUB #1 HITS	62
SNOWBOARD RACER	62	TURNABOUT	62
SOCCER KID	62		



AMPLITUDE	37	PACIFIC THEATER OF OPERATIONS IV	36
CLOCK TOWER 3	46	PIGLET'S BIG GAME	41
DEF JAM VENDETTA	58	PRIMAL	43
EVERBLUE 2	60	SOUL CALIBUR 2	32
GUNFIGHTER 2	59	SPLINTER CELL	30
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	42	SYBERIA	47
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	61	XENOSAGA: EPISODE 1	56
MIDNIGHT CLUB 2	53	ZOE: THE 2ND RUNNER	48
MOTO GP 3	29		



JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	61	SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	28
NIGHTCASTER 2	28	TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	28
ROLLERCOASTER TYCOON	60	Y-RALLY 3	60
SOUL CALIBUR 2	32		



DEF JAM VENDETTA	58	SOUL CALIBUR 2	32
LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER	38	SPLINTER CELL	30
METROID PRIME	50	SUPER MONKEY BALL 2	54



007 NIGHTFIRE	82	SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	82
SSX TRICKY	83	THE LOST VIKINGS	83

Dostępny w kioskach i sprzedaży wysyłkowej (patrz str. 97)

OPISY:

- GTA: VICE CITY
- GRANDIA XTREME
- MORROWIND
- MORTAL KOMBAT: DA
- PRO EVOLUTION SOCCER 2
- RATCHET & CLANK
- SPLINTER CELL
- STAR FOX ADVENTURES
- THE GETAWAY

POWADT:

- OMÓWIENIA NOWYCH GIER
- OPOWIADANIE: FFX ANOTHER STORY:TF
- SEKRETY 4 KOŁ
- SUPER LIGA (rankingi)
- ŚWIAT WG KONAMI
- WYWIAD Z HOLKIEM



NOTOWANIE

Judge Dress Vs. Judge Death

Producent: VIVENDI UNIVERSAL
Data wydania: KONIEC 2003



'Sędzia dres' atakuje! Dajcie no tu tego bejsbola...

Twardy facet, niezwykły bohater, nieugięty glina... To on stanowi prawo, to on jest postrachem wśród zbrodniarzy i to on rządzi w Mega City One. Judge Dredd po raz kolejny uderza do wirtualnego świata! Za projekt odpowiedzialna jest grupa REBELLION SOFTWARE, tworząc dla nas JUDGE DREDD VS. JUDGE DEATH - nowego shootera w ujęciu pierwszej osoby. Historia jest prostsza niż konstrukcja cepa: miasto opanowane przez Sędziego Śmierć pograża się w chaosie, na ulice wylegają przestępcy, których należy osądzić i ukarać... Ukarać znaczy wykonać egzekucję! Całość na szczęście nie bazuje na filmie ze "Stalowym", a czerpie z komiksowego uniwersum Judge Dredd, co zaliczyć można na wielki plus. Nie zabraknie oryginalnych postaci (m.in. Judge Anderson i Demarco Pi), znanych i nie znanych pukawek (gun z sześcioma rodzajami amunicji), trybu Multiplayer, a także nowego silnika, który będzie wykorzystany również w innych produkcjach. Czy można to wszystko wcisnąć między bajki? Miejmy nadzieję, że obłecnie znajdą pokrycie. Szpila jest we wczesnym stadium produkcji, ale ze wstępnych oględzin wynika, że nowy 'Sędzia Dres' będzie obdarzony wcale złą oprawą A/V. Jeżeli tylko grywalność będzie smakowita, a i klimacik odnajdzie swoje miejsce - może być bardzo gorąco! Termin wydania to koniec bieżącego roku, natomiast platformą docelową jest PlayStation 2. [pLaY]



Syphon Filter Omega Strain

SNAKE'a zabili, Logan też przepadł...

A więc jednak będzie next-genowa kontynuacja jednego z najciekawszych taktycznych, ale też mocno zręcznościowych "szuterów" z PSX'a. Mało tego, w wersji exclusive na PS2. Czwarta część serii SYPHON FILTER przede wszystkim zmieniła developera - SONY EIDETIC zastąpił inny wewnętrzny oddział japońskiego giganta, SONY BEND.



Druga zmiana dotyczy głównego bohatera, nie będzie bowiem Logana, na miejsce którego wskoczył... tryb stworzenia własnej postaci. Na samym początku gry, za pomocą prostego edytora, zmuszony zostajesz wykreować jakiegoś chłopka - kto się tam chyba w SONY źle poczuł. Trzecia zmiana: ukierunkowanie rozgrywki na tryb sieciowy; wydawca reklamuje SFOS głównie pod kątem zmagania on-line. Na szczęście przygotowują też mocno rozbudowany tryb dla pojedynczego świra, tradycyjnie oparty na zasadzie wypełniania kolejnych misji - dodam tylko, że zarówno Single jak i Multiplayer korzystają z tych samych poziomów.

nie będzie osobnych map do potyczek sieciowych. Te zaś opierają się, co warto zaznaczyć, na technologii P2P (peer-to-peer) polegającej na bezpośrednim przesyłaniu danych między graczami, omijając w ten sposób drogę do i z serwera. Jest to o tyle ważne, zwłaszcza dla nas, że tym samym w znaczny sposób zwiększa się dzięki temu prędkość wymiany danych, pozwalając uniknąć opóźnień na łączach (czytaj: nawet przy kiepskim połączeniu nie powinno być problemów z zabawą). W temacie rozgrywki dodano możliwość przenoszenia oraz ukrywania ciał, przygotowanych też zostanie ponad sto różnych rodzajów broni - liczba imponująca, większość z pukawek odkrywana będzie w miarę zaliczania poszczególnych zadań. Imponująca jest też interaktywność środowiska, gdzie ogromną większość elementów otoczenia można przesunąć, przestawić, bądź po prostu zniszczyć - vide konieczność likwidacji niektórych kamer. Zapowiada się zdecydowanie jedna z ciekawszych gier najbliższej zimy i mam tylko cichą nadzieję, że do tego czasu ruszy już wreszcie rozgrywka sieciowa w Europie. [shiva]

Producent: SONY
Data wydania: ZIMA 2003



Piguła...krótko i na temat

PE Przeglądając bieżące wydanie "CN?" przeczytać możecie obszerną zapowiedź trzeciej odsłony ONIMUSHY. Ale jest jeszcze coś. Podczas paryskiej konferencji prasowej, podczas której CAPCOM z dużą pompą zachwalał ów tytuł, doszło przy okazji do spotkania pomiędzy Keiji Inafune, ojcem serii, oraz panem nazwiskiem Samuel Hadida, producentem związanym z branżą filmową (m.in. "Resident Evil"). W efekcie padły pierwsze ustalenia dotyczące przeniesienia ONIMUSHY na ekran kin, przy czym na dzień dzisiejszy nie obsadzono jeszcze roli reżysera i czy w ogóle film ten ostatecznie powstanie, pewności nie ma. [shi]

PE Seria znana do tej pory posiadaczom pecetów, po małej i szybkiej transformacji próbuje przekonać do siebie posiadaczy PS2 oraz Xboxów. FALLO-



UT: BROTHERHOOD OF STEEL w odsłonie konsolowej, podobnie zresztą do odpowiednika dostępnego na komputerach klasy PC, określana jest przez wydawcę

(INTERPLAY) jako gra akcji, przesiąknięta dość specyficznym, czarnym humorem oraz klimatem filmów sci-fi rodem z lat pięćdziesiątych. Kamera TPP, trzy grywalne postacie i już całkiem niezła dla oka grafika, zwłaszcza zważywszy na fakt, iż prace są średnio zaawansowane, a do sklepów F.BOS trafi dopiero zimą. [shi]

PE Nic, tylko się cieszyć - doskonały, zaawansowany symulator helikopterów i samolotów, AERODANCING 4 opuścił granice Japonii pod nazwą AERO ELITE COMBAT ACADEMY. Choć specjalnych zmian w stosunku do oryginału nie ma, każdy szanujący się miłośnik lotnictwa powinien sięgnąć po ten tytuł. [kali]

PE Te obrazeczki obok wyglądają znajomo, huh? To kolejna propozycja od CODEMASTERS, o nieszczęśliwie oryginalnym tytule: POP IDOL, bazująca - jak nie trudno się domyślić - na licencji programu emitowanego także i u nas. Zasady zabawy prostsze od liniijk: wklepujesz na padzie w rytm muzyki pojawiające się na ekranie kombinacje. Aha, licencja obejmuje równo czterdzieści różnicowanych stylowo i podobno popularnych przebojów, wydawca jednak nie pochwalił się np. nazwiskami wykonawców. Premiera jesienią. [shi]



PE Z cyklu gra na podstawie filmu: SCI ENTERTAINMENT nabyło prawa do elektronicznej wersji "Wściekłych Psów", reżyserowanych swego czasu przez Q. Tarantina. Oparta luźno na przesiąkniętej do granic przyzwoitości fabule gra, klasyfikowana jest gatunkowo jako rasowa strzelanina z elementami przygodowymi; wcielmy się wymiennie w kilku bohaterów znanych z filmu. RESERVOIR DOGS wstępnie zaplanowano na drugą połowę 2004 roku, stąd brak na razie szczegółów czy zdjęć. [shi]

X MIDWAY trzyma w zanzardzie, głównie na E3, kilka niespodzianek, a jedną z nich było ogłoszenie całkowitej nowej produkcji pt. THE SUFFERON. Fabuła każe nam wcielić się w postać więźnia imieniem Torque, który to gość wyjaśnia sprawę ewentualnej własnej winy w kwestii zabójstwa - jest cofanie się w czasie, przeżyłszy świadomości, grzebanie we wspomnieniach i tego typu kłopoty (HIV: kłania się "Raport Mniejszości" z Crusiem). Rasowa strzelanina, obojętnie się bez użycia szarych komórek. Całkiem niezłe nomen omen wykonana, niestety zdająca się słabej jakości i nie sugerując się nimi za bardzo. THE SUFFERON zaofiaruje swe wdzięki posiadaczom dowolnego Next-Gena, najpóźniej pod koniec roku. [shi]





Ohayo Nippon

czyli pisane po kilku sake...

Witam. Jako że ostatnio nic nie napisałem o prima aprilis, bał nawet nie pozwoliłem sobie na żaden żart, postarałem się aby tym razem w ON znalazła się garść informacji z tegoż właśnie dnia. Poza tym kilka ciekawych newsów, popierdółki, a wszystko to tradycyjnie pisane po kilku szklaneczkach wina, co by nabrało charakteru i sensu (choć tego drugiego niekoniecznie).

Pierwszy kwietnia to na całym świecie dzień zwirowany, pełen głupich zagrań i niejednokrotnie niewybrednych dowcipów. Jest jednak tego dnia mała oaza normalności - to Japonia. Utało się już bowiem, że tego dnia zapada wiele istotnych decyzji dla rodzimych firm i korporacji. Nie inaczej było w tym roku. Najmocniej zatrzęsło w SONY, gdzie praktycznie "plug przeorał" cały zarząd. Wszystko zaczęło się tak naprawdę z dniem 28 stycznia 2003, kiedy to Norio Ohga formalnie przestał pełnić obowiązki szefa SONY, co było wstępem do mających nastąpić przeobrażeń. W oficjalnym dokumencie możemy przeczytać między innymi o tym, że SONY zamierza zwiększyć siłę i wartość koncernu w XXI wieku. Uczynić to chce poprzez zastosowanie reform opartych na modelu "zintegrowane i zdecentralizowane". Nowym szefem SONY został Nobuyuki Idei.



Nie będę się tu skupiać na wszystkich zmianach w SONY, bo tych jest od groma (i można poczytać o nich na stronie www.sony.net), skoncentruję się jedynie na panu Kenie Kutaragim, który został szefem Sony Broadband Network Company - komórki, która będzie zajmować się technologiami łączą szerokopasmowych i ich zastosowań w systemach gier wideo. Kutaragi otrzymał też funkcję szefa Game Business Group oraz pozostał na stanowisku dyrektora w kor-

poracji SONY, a co najważniejsze - nadal jest szefem Sony Computer Entertainment Inc. Ufff, jeden facet a tyle srok za ogon, jak on to robi? Choć z drugiej strony, czy to ciężko być dyrektorem:)?

SQUARE ENIX Umarło SQUARE ENIX! Niech żyje SQUARE ENIX! Zapowiadane połączenie dwóch japońskich firm zostało sfinalizowane z dniem 1 kwietnia (eee, zupełna normalka). Nowa firma otrzymała nowe logo i nową stronę (www.square-enix.co.jp). A my czekamy teraz na nowe (rewelacyjne) gry.



Wielkiego łączenia i wykupywania ciąg dalszy. Jak podała Nihon Keizai Shimbun, japoński koncern TAKARA (m.in. TOSHINDEN, CHORO-Q, J-PHOENIX oraz niezliczone ilości zabawek) zakupi 30% akcji firmy ATLUS - japońskiego wydawcy i developera zarazem (m.in.

Platf.	Tytuł	Wydawca	10-03-04	Ogółem
PS2	Final Fantasy X-2	Square	1,877,201	1,877,201
PS2	Super Robot Wars 2nd Alpha	Banpresto	383,059	383,059
GBA	Dragon Quest Monsters: Caravan Heart	Enix	313,050	313,050
GBA	Legend of Zelda: Kamigami no toritaasu	Nintendo	203,655	203,655
GBA	Made in Wario	Nintendo	174,112	174,112
PS2	Taiko no Tatsujin Dokkiri!	Konami	147,447	147,447
PS2	Arc the lad	SCEI	129,967	129,967
PS2	Pachislot hisshouhou!	Sammy	121,227	121,227
PS2	Soul Calibur 2	Namco	79,452	79,452
PS2	Nettful Pro Yakyuu 2003	Namco	76,032	76,032

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki (tym razem od 10 marca do 6 kwietnia '03). SC2 dzieńko...

TOUGE MAX, DODONPACHI, PERSONA, PRIMAL IMAGE). Transakcja ma się zamknąć sumą około 1,94 biliona jenów. W planach TAKARY jest wykupienie ATLUSA w całości i przekształcenie go w spółkę zależną. Na zebraniu udziałowców w czerwcu tego roku, wiceprezydent TAKARY - Nobuyuki Okude - ma zastąpić Matsuo Iwatę na stanowisku prezesa ATLUSA. W zamian Iwata otrzyma stanowisko dyrektora w TAKARZE.



SEGA nieoczekiwanie ogłosiła, że przedłuża czas darmowego netowego szarpiania w PHANTASY STAR ONLINE na GameCube. Początkowo końcowym terminem korzystania z serwerów PSO był 31 marca, jednak SEGA zdecydowała się na przedłużenie go do koń-

ca kwietnia. Mówi się, że to posunięcie ma na celu zorientowanie się w ilości potencjalnych Graczy, zanim SEGA wprowadzi opłaty za grę.

Ogłoszono promocyjną sprzedaż zestawów sieciowych PlayStation BB. Sprawcą tej operacji rozpoczętej siódmego kwietnia jest SQUARE-ENIX, który ma zamiar przez jakiś czas sprzedawać PBB w cenie 16,800 jenów (przy 18,000 jenów bezpośrednio u SONY). Ale to wcale nie najtańszej! Japoński operator Biglobe oferuje PlayStation BB w cenie 16 tys. Jenów, a w zestawie z FINAL FANTASY XI jeszcze taniej! Niestety, trzeba też podpisać umowę z tym providerem, więc oferta SQUARE-ENIX wydaje się być najatrakcyjniejsza, bo nie wymaga związania się umową z konkretnym "internetodawcą".



Niedawno pisałem o BOBOBO-BO BO BOBO OUGI 87.5 BAKURETSU HANAGE SHINKEN, niezwykle popierdółkowatym eRPe-Gu na GBA, tymczasem pojawiła się wersja dla drugiego Plejaka pod tytułem BOBOBO-BO BOBO HAJIKE MATSURI. Gra jest równie głupia, zakrecona i popierdółkowata, z tym że nie jest już eRPe-Giem, a zręcznościówką! Główny bohater 7xBO nadal walczy z tabunami łysych, człowiekiem-kupą i innymi obłęsnymi personami, wciąż czyni to głównie za pomocą swoich megadługich włosów z nosa. Gra ponownie jest jedną wielką parodią, tym razem gier zręcznościowych. Niestety nie zapowiada się, by BO uderzył kiedykolwiek poza Japonię. Szkoda...

To chyba wszystko. Jedzcie zdrowo, ubierajcie się odpowiednio, a może spotkamy się w następnym miesiącu.

Z ostatniej chwili: SONY zarejestrowało termin "Shock and awe" (szok i przerażenie), będący nazwą operacji lotniczych w Iraku (humanitarne naloty bombowe). Czyżby szkyował się nowy gatunek gier... szokujących i przerażających:)?

LOKI

PS: Na stronie www.ohayo.nippon.prv.pl znajdziecie mnóstwo zakreconych "tv-reklam" japońskich gier.



PlayStation.2

PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY



GAMECUBE



PlayStation



Dreamcast

ŚWIAT GIER

BALTIX

- najtańszej gry i akcesoria - **SPRAWDZ!** >>> www.baltix.home.pl
- sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
- przyjmujemy gry w rozliczeniu
- skupujemy używane gry i konsole
- na wszystkie gry dajemy **100%** gwarancji
- serwisujemy konsole

SPRZEDAŻ RATALNA

SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL

Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14



konsolo-METR

Można mówić o słabym miesiącu, gdy najlepszą z nowych gier jest konwersja SOCCER KID'a z GBA, uzupełniona kilkoma "ekskluzywnymi" crapami, głównie od MIDAS'a. Chcemy więcej konwersji z GBA! Eh, nisko upadł ten nasz kochany PSX...



Kujot: Czy to szarpiąc z kumplami (hi Domel & Cristos), czy też samemu po nocach, przy Szaraku zawsze bawiłem się przednio (nooo, nie licząc może nocek spędzonych z SILENT HILL) - powiedziałbym nawet, że jak nigdy wcześniej na którejkolwiek z domowych platform, ani nigdy później... Bła, bła, bła, oto zaś tytuły, które wspominam ze szczególnym rozrzwiniem.

1. Final Fantasy 7
2. Silent Hill
3. Xenogears
4. Vagrant Story
5. Chrono Cross
6. Tekken 3
7. Soul Reaver
8. MediEvil
9. Metal Gear Solid
10. Resident Evil 2
11. Einhander
12. Final Fantasy Tactics
13. Wipeout 2097 & Wip3out
14. Street Fighter Alpha 3
15. Tenchu
16. Nightmare Creatures
17. Guitar Freaks
18. Ridge Racer Type-4
19. Road Rash 3D & Jailbreak
20. Oddworld 1 & 2
21. Vandal Hearts
22. Sulkoden 1 & 2
23. Doom
24. Castlevania: Dracula X
25. Crash Bandicoot
26. Destruction Derby 2
27. Raystorm
28. Vigilante 8
29. Soul Edge
30. Blood Omen: LOK

2



Będzie shooter... ale "izometryczny"!

Aliens Vs. Predator: Extinction

Każdy, kto miał chrapkę na porządne-go shootera FPP z tytułowymi zabijakami w roli głównej, niech czym prędzej zaciśnie zęby i przelknie z rozgoryczeniem ślinę. Takiego obrotu sprawy chyba nikt nie mógł się spodziewać - ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION został wciśnięty do gatunku RTS! Ucieszy Was jednak fakt, iż pozycja ta jest tworzona specjalnie dla konsol, tak więc pecetowcy mogą tego tytułu nigdy nie ujrzeć na swojej platformie (H: jaaasne). Za developing wzięła się mało znana grupa ZONO INC., więc miejmy nadzieję, że licencja nie zostanie zmarnowana. Zarys fabularny: koloniści wysłani na LV-742



Producent: EA
Data wydania: WAKACJE 2003

odkrywają obecność dwóch przeciwnych gatunków. Decyzja na zaistniały fakt może być tylko jedna: albo przetrwamy, albo zginie, co oznacza oczywiście wojnę! W zasadzie będzie to typowa strategia czasu rzeczywistego, pokroju C&C: dowodzisz jedną z trzech ras, aby wybudować bazę, utworzyć armię i... do boju! Konflikt, którego końca nie widać, jak zawsze dotyczy ludzi, Obcych i Predatorów - każdy gatunek oferuje specyficzne zdolności. Jako koloniści, do dyspozycji będziemy mieć najnowocześniejsze cuda techniki militarnej; drapieżnicy to oczywiście rozwinięta umiejętność polowania i znikania (Stealth), natomiast Obcy to piekielnie szybki i mocny atak, często w grupach, biorąc przeciwników do "produkcji" broni biologicznej. Każda rasa posiadać będzie mnóstwo uzbrojenia, a także specyficzne jednostki, które będą mogły zyskać doświadczenie, stając się jeszcze bardziej śmiertelnościami. Autorzy przygotowują ogólnie 21 map, osadzonych m.in. w tropikalnych dżunglach, jaskiniach, pustyniach czy nowoczesnych laboratoriach. Nie wiem jak Wy, ale ja już nerwowo zacieram ręce na samą myśl o tym tytule, który może się okazać pierwszym godnym RTS-em na PS2 i Xboxa. Jeżeli nic się nie przeciśnie, wypatrywać go możemy na tegoroczne wakacje. □ [playman]



Piguła...

Coraz prężniej zaczyna sobie radzić na rynku wydawniczym w Europie SEGA. Podjęte ostatnimi czasy w firmie kroki mają wyeliminować sytuację, do jakich dochodziło jeszcze nie tak dawno, typu ogromne opóźnienia premier gier w wersjach PAL, lub co gorsza, nie wrzucanie ich w ogóle na nasz rynek. Poniżej zamieszczam przybliżony, nieoficjalny, ale zdobyty przez szpiegów z krainy deszczowców ze źródeł bliskich SEDZE line-up na najbliższe miesiące:

Phantasy Star Online (Xbox) maj
Otogi (Xbox) sierpień
Phantasy Star Online Card Battle (Xbox, GCN) ... październik
Headhunter 2 (PS2) październik
Headhunter 2 (Xbox) listopad
Sega Rally 3 (PS2) I kwartał 2004

Mocno zaskakujący jest fakt pojawienia się drugiej części HEADHUNTERA, najwyraźniej SEGA trzyma wszystkie najsilniejsze karty na E3. [shi]

Amerykański oddział SONY, rękami wewnętrzznego studia developerskiego SANTA MONICA, smażą dla posiadaczy nowych Plejaków tytuł o sportach ekstremalnych. DOWNHILL DOMINATION pozwoli poszaleć na dwóch kółkach w mocno górzystych terenach, na trasach zjazdowych, gdzie rozwijane są zaskakująco duże jak na rowery prędkości. Sądząc po tym, co wydawca udostępnił na materiałach filmowych, znakomicie w grze odwzorowano uczucie pędu - animacja zasługuje bez zakłóceń, w dodatku gra jest niezwykle dynamiczna. Zadbano ponadto o licencje na nazwiska rzeczywistych zawodników mających się za kozaków w tej dyscyplinie, mocno hip-hopowy soundtrack, tryb dla czterech świrów na jednej konsoli; i zabrakło w zasadzie tylko Jawora. [shi]

Co zaobserwowałem ostatnimi czasy, to że DISNEY INT. zmieniło nieco target odbiorców swoich produkcji, odchodząc od typowego dla firmy wizerunku: "zrobmy kolejną grę, najlepiej platformówkę 2,5D, wszak nic innego nie umiemy". Przerzucili się częściowo na pozycje sportowe, o mocno arcade'owym zabarwieniu, i po całej serii DISNEY'S SPORT... na GCN-a, teraz proponują posiadaczom dowolnej konsoli nowej generacji DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE. Idea tej... Hmm, zaraz - bez idei. Przeźrzucony gotowy, mocno uproszczony silnik z THPS 4, wrzucone własne postacie, tekstury doprowadzone do stanu infantylności (zachowując umiarkowaną formę) i jeden ciekawy patent z mapami - powiązane są z wcześniejszymi grami DISNEY'a, np. THE LION KING, TOY STORY czy Disney's TARZAN. Triki można czesać od lipca. [shi]



konsolo-METR

O ugruntowanej pozycji konsoli, niech świadczy fakt, że miesiąc w którym nie miał nastąpić wypis hiciarów, okazał się ni stąd ni ządąd niezwykle udany - kilka tytułów mile zaskoczyło i średnia ocen waha się w granicach "ósemki". Czekamy z niecierpliwością na E3, na którym czarnałka powinna udowodnić, kto tu rządzi.



PE Z końcem marca rozpoczęły się wreszcie testy związane z grą on-line na PS2, jeśli chodzi o rejon Europy. Możliwość szarpania w SOCOM: U.S. NAVY SEALS udostępniona została małej grupce szczęśliwców, zamieszkałych tylko i wyłącznie na Wyspach Brytyjskich, którzy otrzymali od SONY zestawy składające się z adaptera sieciowego, słuchawek z mikrofonem i właśnie SOCOMa, gry obsługującej m.in. przesyłanie głosu w celu komunikacji między uczestnikami zabawy. Wciąż nie jest znana data wprowadzenia Network Adaptera do sklepów na naszym kontynencie, oficjalnie SONY trzyma się dalej terminu "wiosna". Czyli realistycznie zagramy najwcześniej w czerwcu. [shi]

PE Dziesiąta część FINAL FANTASY trafiła właśnie w naszym kraju do platynowej serii, w cenie 119 zł. Ponadto SQUARE potwierdziło tegoroczną premierę europejską FINAL FANTASY X-2, która wstępnie zaplanowana jest przez "kwadratowych" na przełom listopada i grudnia. [shi]

PE "Z dniem 8 kwietnia br. serwis www.GameOn-ly.bmp.net.pl oficjalnie zakończył swoją dotychczasową działalność. Jednocześnie redaktorzy naczelni pragną podziękować wszystkim wiernym Czytelnikom, którzy towarzyszyli serwisowi przez wszystkie lata jego istnienia, oraz założyć za ogromny wkład pracy, którą włożyli wszyscy redaktorzy pracując za darmo, rzec by można, w imię chwały". Hmm, kazano mi przekazać te smutne wieści, co niniejszym czynię. [shi]

CZY TO TY
JESTEŚ TYM
SŁYNNYM TAJNYM
AGENTEM,
FISH'EREM?

JO? EE...YY,
JESTEM NOREK.
TADZIO NOREK.
JEST KAROL?



ONI MUSZA kochać tą ONIMUSHE, bo będą dwie różne gry pod tym tytułem...

Onimusha: Blade Warriors

Trochę jak Filip z konopi wyskoczył japoński wydawca z europejską zapowiedzią gry wyczekiwanej w KKW pod nazwą ONIMUSHA: BURAIKEN. Gatunkowo nie ma ona praktycznie nic wspólnego z dotychczas znanymi pozycjami serii, autorzy pokusili się bowiem tym razem o bijatykę - nie do końca typową, o mocnym zabarwieniu arcade'owym, coś w tyłu SUPER SMASH BROS. MELEE z GCN-a. Wielopoziomowe areny, do czterech Graczy jednocześnie, masa najróżniejszych broni (królują miecze, rzecz oczywista) i doskonale znane postaci, m.in. Samanosuke, główny hiroł z pierwszej części ONIMUSHY (i, o czym możesz przeczytać kilka stron dalej, części trzeciej), a także

Jubei Yagyu z ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY. Ponadto cała rzesza demonów Genma, Nobunaga Oda, a i pewnikiem w bonusie facjatę Jeana Reno uświadczymy. Fajne plansze, zrealizowane głównie w klimatach japońskich, a całość rozgrywki ma cechować szybkość i



płynna animacja. Nic więcej na dzień dzisiejszy nie zdradzili, ale idę o zakład, że E3 przyniesie grywalne demo. [shiva]

Producent: CAPCOM
Data wydania: I KWARTAŁ 2004

Piguła... krótko i na temat

PE Małe żółte ludki do spółki z Janekami od odpowiadania lutego oraz marca bieżącego roku szarpać mogą w drugą część Z.O.E., z podtytułem THE 2ND RUNNER (recenzja w numerze), tymczasem KONAMI nareszcie potwierdziło chęć i datę wydania tej gry w Europie. Wrzesień. W zamian za dłuższe oczekiwanie wersja PAL otrzyma kilka opcji niedostępnych w NTSC, m.in. trzy dodatkowe misje, trzy dodatkowe etapy, całkowicie nowe intro i motyw muzyczny rozpoczynający zabawę, a także kilka pomniejszych pierdół związanych z bonusowymi trybami trudności oraz kosmetycznymi zmianami w wyglądzie mechów. [shi]

PE GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE to najnowsza propozycja firmy JALECO. Produkcja będąca połączeniem rasowego RTS-a oraz trójwymiarowej gry akcji powstaje na wszystkie trzy konsole nowej generacji, a kod układany jest pod czujnym okiem braci Rona i Chrise Millara. Goście zatrudnieni byli swego czasu przez BLIZZARD, pracując przy najważniejszych pętelowych pierdółkach firmy, m.in. WARCRAFT, STARCRAFT i DIABLO - rekomendacja, sam przynasz, znakomita. Rozgrywka sprowadza się głównie do kontroli sporej grupy goblinów, którymi przemierzając przyjdzie poszczególnie mapy zbierając surowce i rozbudowując bazy, ale też sporo walczyć z wrogami - większość misji ukierunkowana w głównej mierze na samą kwestię potyczek. Shotów niestety brak, data premiery z metką IV kwartał 2003. [shi]

PE Niesamowitym sukcesem okazało się wprowadzenie Network Adapterów do sprzedaży w USA. Tylko do końca lutego bieżącego roku za Oceanem nabywców znalazło już pół miliona tych urządzeń, czym zaskoczono było nawet SONY, zakładające wcześniej o połowę mniejsze zainteresowanie. W pewnym momencie poja-

wyły się nawet braki adapterów sieciowych w sklepach - szybko zareagowało SCEA, podwajając dostawy i zaspokajając tym samym wzmożony popyt. Przypomnę, że w skład zestawu wchodzi adapter umożliwiający podpięcie PS2 do Internetu za pomocą łącza stałego (sieciówka) lub modemu (linia telefoniczna) oraz płyta startowa i kilka dem. Amerykanie płać 40\$ (160 zł), Europa najprawdopodobniej dostanie cenę 50 Euro (215 zł). [shi]



PE Co mają ze sobą wspólnego Volkswagen, jeden z bardziej znanych niemieckich producentów przemysłu motoryzacyjnego, oraz POLYPHONY, developer kojarzący się nieodłącznie z serią GRAN TURISMO? Obie firmy podpisały porozumienie, na mocy którego już powstaje specjalna wersja gry, nie komercyjna zaznaczmy, przeznaczona dla kierowców testowych i treningów symulacyjnych. Całość działa normalnie na konsoli PS2 z kierownicą Logitecha (Driving Force), a "gra" powstaje przy wykorzystaniu silnika trzeciej części GT. [shi]





Zimna woda zdrowia doda!

Splashdown 2



Producent: THQ
Data wydania: LATO 2003

Cy...cate dziewczęta?

Cy Girls

Producent:
KONAMI
Data wydania:
IV KWARTAŁ 2003



Na pierwszy rzut oka chciałem ów tytuł przedstawić tylko krótko w "Pigułce", pisząc coś o japońskiej popkulturze (rym niezamierzony), ale... CY GIRLS to robota KONAMI. Jakby tego było mało, japoński oddział firmy wykorzystał silnik drugiego MGS-a, co już samo w sobie odczytać wypada za duży plus. Cyberpunkowa gra akcji, niezwykle

dynamiczna, z masą strzelania i likwidowania dziesiątek przeciwników. Zresztą najlepiej ujmują temat słowa reklamy: "walka z futurystyczną przestępczością jeszcze nigdy nie była tak szybka, seksowna i zabawna". A te dwie tytułowe panie to dość znane w KKW laski, których historia powstania i wykorzystania jest typowa dla małych, złotych ludzików: stworzone najpierw jako ZABAWKI (plastikowe maskotki) z firmy Blue Box Toys, zdobyły u



nich tak dużą popularność, że powstał serial, a teraz produkowana jest gra. Rewelacja. Przy czym nie ukrywam, że mimo maksymalnej prostoty rozgrywki cośik interesującego, zwłaszcza dla fanów szybkiej akcji, może z CY GIRLS wyjść. (...)

PS: Producent nie podał bliższych szczegółów, dodam tylko, że Asuka preferuje walkę wręcz, z kolei Ice jest zwolenniczką opcji stealth i ataków z dystansu. [shiva]



Europejski oddział SONY przedstawiający się znanym cztero-literowym skrótem SCEE zaanonsował nowy projekt KIN, za tytułem którego kryje się strzelanina FPP mająca - przynajmniej wg słów firmy - potencjał oraz aspiracje do zdegronizowania HALO. Takie trochę czcze gadanie marketingowców, ale w końcu za coś im tam muszą płacić - jedyną dodatkową informacją jest jeszcze nazwa developera, LOST BOYS, chłopaki są z Holandii (to wyjaśnia nazwę, wszak tam trudno w większości lokali się nie pogubić). Wstępnie wiosna 2004. [shij]

Przypominasz sobie Thorgala - dość znanego bohatera popularnej u nas serii komiksów pod tym samym tytułem, kreski Grzegorza Rosińskiego? Jego zeszyty przełumaczone zostały na czterdziestu obcych języków, zdobywając także za granicą sporą popularność oraz rzesze fanów - i po części to głównie do nich skierowana jest pozycja o nazwie THORGAL: ODIN'S CURSE. Klasyczny action-adventure z kamerą TPP i naciskiem na to pierwsze, z bardzo przeciętną oprawą i pewnikiem niewiele bardziej konkretną rozgrywką. Nie udostępniono (wydawcą mało znane ADVENTURE COMPANY) obrazków z gry właściwej, zdanie opieram więc na obejrzeniu T.O.C w akcji na filmach wideo. Premiera we wrześniu. [shij]

Pierwsza część BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE już chyba zawsze kojarzyć się będzie w naszym kraju z komplikacjami dotyczącymi jej wydania (a raczej: nie wydania) w polskiej, w pełni zlokalizowanej wersji. Było,



minęło. Tymczasem INTERPLAY uchyliło rąbka tajemnicy i zaprezentowało pierwsze zdjęcia z szykowanego na grudzień sequela, zdradzając jednocześnie kilka szczegółów dotyczących rozgrywki: zasady gry oparte na trzeciej

Jeśli kojarzysz tytuł SPLASHDOWN (wyścigi skuterów wodnych), to być może utkwiła w Twojej pamięci informacja, iż woda była w niej wykonana rewelacyjnie. Nie otoczenie, nie zawodnicy na swych lśniących maszynach, lecz właśnie woda. Realistyczna do tego stopnia, że niemal mokra. Zaskakuje zatem fakt, iż sequel nie zostanie pociągnięty w tym kierunku (mam na myśli ulepszenie engine'u), będzie raczej bajeczny, komiksowy. Woda - bez zmian, tyle że fale będą jeszcze wyższe, natomiast otoczenie... Uch, kolory wylewają się z ekranu, a wybuchy pozwalają rokować nadzieje. Na screenach wygląda to pięknie, wiem natomiast co nieco odnośnie możliwości Photoshopa, dlatego obawiam się, że ktoś leci w bambuko. To się jednak okaże... Gra ma oferować 20 przygotowanych od podstaw akwenów, obfitujących w skrót i podobne bajery, zaś dostępnych trików będzie 75, czyli całkiem sporo. Co z tego wyjdzie? Hm, "jedynka" była nudna (ocena: "6"; PE#53), o sequela na razie zbyt wiele nie wiadomo (reklamowy bełkot). W każdym bądź razie przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać - w Stanach gra trafi do sprzedaży na przełomie lipca/sierpnia. [hiv]

części "Dungeons & Dragons" (nie wiem prawdę mówiąc kompletnie o co chodzi, może o "zabijanie smoka"? Star, chodź tu...), akcja osadzona w świecie Forgotten Realms, większa liczba przeciwników, usprawniony engine - i co za tym idzie oprawa graficzna, pięć nowych postaci do wyboru, ukryte tereny do eksploracji oraz innowacyjny system łęczenia przedmiotów, pozwalający Graczowi tworzyć własne magiczne artefakty. Kod pisze ponownie BLACK ISLE STUDIOS, z tą drobną różnicą, że tym razem zrezygnowano z wersji na GaCka - tylko PS2 i Xbox. [shij]

Formalności stało się zadość i NAMCO oficjalnie potwierdziło drugą część całkiem niezłego DEAD TO RIGHTS. Nie padły żadne konkrety, wiadomo jedynie, że priorytetową wersją jest ta na PS2, GCN oraz Xbox dostaną konwersje. Daty wydania spodziewać się można najwcześniej w drugiej połowie 2004 roku. [shij]

Sequel średnio udanego SPY HUNTER w dalszym ciągu bazuje na klasyku pod tym samym tytułem i stanowi rozwinięcie myśli przedstawionej przy okazji "jedynki". Szukają nowy wóz o nazwie Interceptor, plus jakieś tam cyferki i literki (takie pierdoły wymyślają ludzie z MIDWAY chyba z nudów, raczej nie wszyscy tam są zdrowi), który w części drugiej zyskał kilka nowych możliwości w temacie przeobrażeń - głównie chodzi o możliwość pomykania po terenach i drogach szutrowych. Do tego jest dobór gadżetów oraz uzbrojenie furi wg własnego widzimisię, czego brakowało trochę w części pierwszej. Producent pisze mi tu jeszcze coś o "niewiarygodnej, przełomowej" grafice, a nawet o fabule, więc chyba już pójdę... [shij]



SKYNET



PlayStation 2

999,-*

- sprzedaż wysyłkowa Dostawa 24h
- raty przez telefon
- negocjacja cen
- gwarancja
- skup, serwis PlayStation
- w rozliczeniu komputery PC i



AKCESORIA PS2

Memory Card 8MB	129,-
Memory Card 8MB Sony	149,-
Pad Dual Shock	59,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Kierownica CYBER WHEEL	199,-
Pilot DVD	49,-
Pilot DVD Sony	119,-
Podstawka do PS2	29,-
Kabel Link PS2	29,-
Kabel RGB	19,-
PAL converter	49,-



PlayStation 2

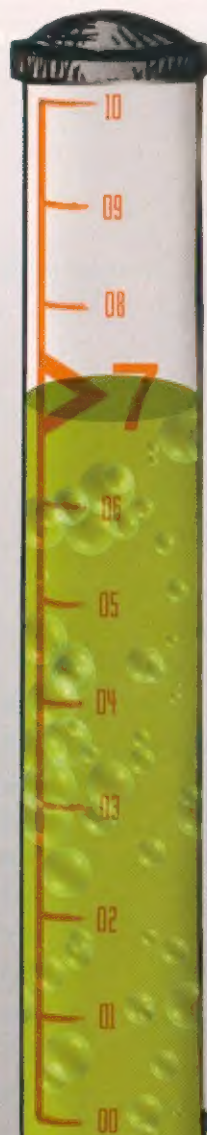
*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem i kartą pamięci

SKYNET

Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

konsolo-METR

Od kilku miesięcy Xbox wyraźnie nie dotrzymuje kroku PS2, nadrabiając to w płaszczyźnie undergroundowej. Na ostodę sytuacji Bill zafundował Nam spadek ceny konsoli i startującą w Europie usługę Xbox Live! (test za miesiąc). Na polską, oficjalną premierę konsoli chyba nie ma co liczyć.



 MICROSOFT po raz kolejny zdecydował się na obniżkę ceny Xboxa na Starym Kontynencie. Od dnia 12 kwietnia konsola kosztuje w większości "krajów piętnastki" równowartość 199 Euro (850 zł), a najlepszy interes zrobią mieszkańcy Wysp Brytyjskich - tam ustalono obecnie cenę na niespełna 130 funtów, czyli w przeliczeniu niewiele ponad 800 zł. Jako powód firma awizuje chęć umocnienia pozycji Xboxa na drugim miejscu w Europie, które to konsola Billa wywalczyła wyprzedzając zdecydowanie GCN-a jeszcze w okresie przedświątecznym ubiegłego roku. [shi]

 Zgodnie z planem wystartował w Europie serwis Xbox Live! Od 14 marca w krajach UE, za cenę 59 Euro (nieco ponad 250 zł) stać się można posiadaczem zestawu Starter Kit, czyli urządzenia umożliwiającego podpięcie X-pudełka do Netu przy wykorzystaniu łączącego stałego lub modemu (odpowiednik adaptera sieciowego na PS2) i wejście w świat systemu Xbox Live! W chwili obecnej szarpać można on-line w następujące pozycje: MECHAS-AULT, UNREAL CHAMPIONSHIP, TOM CLANCY'S GHOST RECON, WHACKED, NFL FEVER 2003 i CAPCOM VS. SNK 2 EO. Za miesiąc na łamach PE najprawdopodobniej przetestujemy to чудо... [shi]

Wizja apokalipsy po japońsku

Apocalyptica

Skoro już nawet Japończycy biorą się za nadzorowanie układania kodu do strzelaniny FPP/TTP, gatunku kompletnie abstrakcyjnego na tamtejszym rynku, znaczy to ni mniej ni więcej, że zdobywa on sobie wśród konsolowej braci coraz większe uznanie. Zresztą, kto grał w HALO czy TIME SPLITTERS 2, ten potakując tylko kiwnie głową i uśmiechnie się na myśl o paru odstrzelonych ostatniej nocy głowach. Jest fabuła. Gatunek ludzki blisko całkowitego wyginięcia, ostatnia garstka śmiatków walczy o przetrwanie - czy uda im się powstrzymać nadchodzącą apokalipsę...? Belzebub, Lucifer, Szatan i tym podobne; panuje



mroczny klimat, potęgowany idealnie wpasowaną w klimat ścieżką dźwiękową. Bystre oko Gracza szybko zauważy, że graficznie APOCALYPTICA ma spore naleciałości z engine'u trzeciego QUAKE'a. Rozbudowano nieco jego możliwości, aczkolwiek podobieństwa narzucają się same: wygląd postaci, charakterystyczna architektura większości lokacji. Zmagania w dużej części obserwujemy zza pleców kontrolowanego chłopka, a akcja obszernymi momentami przypomina - pod kątem walki - potyczki z ONI (pamięta ktoś jeszcze?). Całość ubrano w szereg misji, w każdej są jakieś określone zadania do wykonania - fajnie głównie w przypadku trybu dla

pojedynczego świra. Będzie też obowiązkowy Multiplayer, rozwalka oczywiście na serwerach Xbox Live! Aha, jeszcze jedno: gra świetnie się rusza, wszystko płynne do bólu, szybkie, z efektownymi akcjami przy większej liczbie atakujących się nawzajem postaci na ekranie. Hitu nie będzie, ale... (...) PS: Za developing odpowiada grupa EXTREME FX i Xbox dostaje czystą konwersję z PC. □ [shiva]



Piguła...

krótco i na temat

 Jeszcze w tym roku pojawi się na rynku SEGA GT ONLINE, specjalna wersja bardzo udanych wyścigów SEGA GT 2002. Warto podkreślić, że wersja sieciowa, obsługująca serwery systemu Xbox Live! to praktycznie niemal dokładna kopia edycji GT 2002 - w planach jest jedynie dodanie kilku nowych fur oraz tras przeznaczonych do zabawy wieloosobowej. Maksymalnie ścigać się będzie mogło ze sobą on-line do sześciu osób; kolejny rajcowny kasek na X-a. [shi]

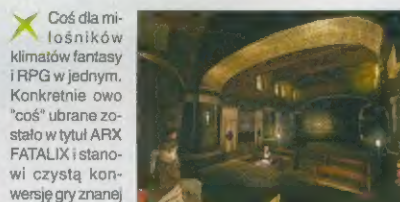
 Podczas konferencji prasowej giganta z Redmond, która odbyła się z początkiem kwietnia w Tokio i poświęcona została przyszłości oraz promocji X-a na tamtejszym rynku, swoje trzy grosze dorzucił też przedstawiciel NAMCO, podając wreszcie oficjalny tytuł szóstej części serii RIDGE RACER. Najnowszej odsłony arcade'owych do bólu i niemal z definicji wyścigów wypatruj od dziś pod nazwą R: RACING EVOLUTION. Szarpiemy najwcześniej jesienią, bez względu na to jakiej firmy konsola jest w naszym posiadaniu (jedyne warunki: next-genowa). [shi]

 Trochę zaskakujące ale zarazem pozytywne wieści napłynęły z obozu KONAMI. Japoński wydawca przy mierza się do wypłucia na pudło Billa specjalnej wersji DANCE DANCE REVOLUTION XBOX (tytuł jest mocno tymczasowy, październik). Będą specjalne, dostępne tylko w wersji xboxowej tryby rozgrywki, całkowicie nowa ścieżka dźwiękowa oraz możliwość zasyłania z Netu dodatkowych singli (via Xbox Live!). To nie wszystko. Konsolka z zielonym okiem doczeka się również SILENT SCOPE COMPLETE, będącej połączeniem rozwiązań wszystkich poprzednich trzech części serii i w pełni obsługującej - w przeciwieństwie do wcześniejszych wersji na PS2 - pistolet. Premiera w listopadzie. [shi]

 Jeszcze przed wakacjami powinniśmy rozpocząć się prace nad kolejną pozycją na Xboxa, z tą istotną różnicą, że ta ma od razu w sobie coś elektryzującego - powstanie przy wykorzystaniu mocarnego engine'u DOOM



III. Developer ukrywający się pod nazwą HUMAN HEAD STUDIO potwierdził wszystko co powyżej, przy czym nie wiadomo jeszcze nawet jakiego rodzaju będzie to gra; idę tak czy inaczej o zakład, że strzelanina. Swoją drogą, chłopcy pracują aktualnie nad innym tytułem na zabawkę Billa, też "szuterem" FPP zatytułowanym DEAD MAN'S HAND. Dla smaku wrzucam zdjęcie z owej produkcji, jeszcze w dość wczesnym stadium - w sklepach najwcześniej w IV kwartale bieżącego roku. [shi]



 Coś dla miłośników klimatów fantasy i RPG w jednym. Konkretnie owo "coś" ubrane zostało w tytuł ARX FATALIX i stanowi czystą konwersję gry znanej z PC. Z ciekawszych rzeczy: akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, co jest dosyć egzotycznym rozwiązaniem patrząc na gatunek. Poza widokiem FPP, programiści z ARKANE STUDIO chwalią się wykonaniem postaci - trolle, gobliny czy kobiety-węża to tylko część z pokaźnej liczby wrzuconych przeciwników. Wydawcą na X-a zostało DREAMCATCHER, a szarpać nam pozwala najwcześniej w listopadzie. [shi]



konsolo-METR

Co za miesiąc GaCek wdarł się przebojem na szczyt, serwując tytuły z najwyższej półki i stając się tym samym znakomitą konsolą "uzupełniającą" dla PS2 (tym bardziej, że na jej cenę nie można narzekać). Miejmy nadzieję, że następne miesiące będą równie emocjonujące, a Miyamoto da nam nową wiadomość na zbliżającym się E3. Nintendo obniżyło opłaty licencyjne, co dobrze rokuje na przyszłość.



Walka pomiędzy każdym z trzech producentów konsol o rynkowe wpływy toczy się praktycznie bezustannie, na początku kwietnia to NINTENDO zadało cios decydując się obniżyć stawki licencyjne firmom z koszyka 3rd. party developers. Dotychczasowe opłaty, czyli mówiąc po imieniu haracz (powiedzmy prowizja) płacony producentowi konsoli od każdej sprzedanej gry, były w Big N na tyle wysokie, że coraz więcej firm po prostu rezygnowało/rezygnuje z tworzenia szpili na GCN-a. Obniżenie sum licencyjnych "to kolejny krok w stronę nowej strategii firmy" - twierdzą chłopcy z marketingu N. Hmm, mały krok. [shi]

Słabe wyniki sprzedaży konsoli odbiły się też na popycie na oprogramowanie. Wskutek powyższego np. CAPCOM wyraźnie niezadowolone z takiego stanu rzeczy dało delikatnie do zrozumienia, że Big N nie tak do końca ma exclusive'u na serię RESIDENT EVIL. W oficjalnym oświadczeniu prasowym napisano: "zgodnie z umową zawartą 13 września 2001, nie mamy w planach przeniesienia RE i RE0, dwóch tytułów dostępnych na GCN, na inne platformy. Z kolei, w odniesieniu do RE4, który jest w trakcie developingu, planujemy wydać tę grę jako tytuł na GameCube'a". Hmm... Innymi słowami, nie bawiąc się w dyplomację, RE4 równie dobrze może pojawić się też na PS2 i Xboxa. [shi]

EJJI KOLEŚ
UWAŻAJ
Z TYM
PATYKIEMI

Egipskie ciemności

Sphinx

Producent: THQ
Data wydania: JESIEŃ 2003



Gra zręcznościowa z elementami przygodowymi - tymi oto słowami powitał mnie press pack producenta. No nieźle, zaczęło się cholemię oryginalnie... Tytułowy SPHINX to wszechobecna na zdjęciach postać, która za zadanie dostała powstrzymać kogoś z gatunku tych "złych" i "niedobrych", co to chcą jej nasikać na piramidę. Za pomocą specjalnych magicznych portali przenosi się więc w różne rejony Egiptu; konkretnie lokacji ma być kilkanaście, niestety dość podobnych do siebie - co rzuca się negatywnie w oczy na materiałach wideo - w kwestii budowy (powtarzające się tekstury i zbliżone wyglądem pomieszczenia). Ale jest też kilka znacznie bardziej pozytywnych elementów: naprawdę nieźle opracowano wygląd samego głównego bohatera, jak i przeciwników których spotyka na swej drodze. Animacja "robi", ruchy są tak samo płynne co sugestywne - zaskakujące o tyle, że nie korzystano w pełni z Motion Capture. Mat Sneap, będący jedną z głównych szych EUROCOMu



(developer), zwraca też uwagę na rozbudowanie rozgrywki - lokacje wg jego słów obfitować będą w wiele elementów stricte platformowych, czyli masa skakania, kolekcjonowania różnych artefaktów itd., ale też przygotowują przelącznikiem znajdującym się dwa metry od nich samych". Hmm, mam mocno mieszane wrażenia - z jednej strony może wyjść z tego zaskakująco dobra, warta zachodu produkcja, z drugiej gra, której poświęcimy całe pół strony w gazecie. [shiva]



Pigula...

krótko i na temat

Koniec miesiąca marca zamknął jednocześnie w Japonii cały rok fiskalny, wyniki którego mocno chyba ostudziły wcześniejsze zapędy działu planowania Big N. Od premiery systemu, do dnia 31 marca 2003 firma założyła, że znajdzie chętnych na 10 mln. GameCube'ów, tymczasem udało im się sprzedać jak dotąd zaledwie 5,6 mln. sztuk konsol. Mało tego, GCN został wyraźnie prześcignięty przez beniaminka Xboxa, znajdującego się już w ponad 8 mln. domów na świecie. [shi]

Począwszy od 4 maja aż do końca czerwca potrwa w Stanach Zjednoczonych kolejna promocja "kostki". Tym razem firma hydrauliczna postanowiła dodawać bezpłatnie do każdego zakupionego egzemplarza konsoli LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER, grę której recenzja znajduje się w bieżącym numerze PE. Inna sprawa, że niedługo coraz głośniejszy mówi się o spadku ceny GCN-a, podobno z obecnych 149\$ do poziomu 99\$ (niepełna 400 zeta!). Wszystko wyjaśni się na E3, bo jeśli SONY i MS podejmą decyzję o kolejnej obniżce... [shi]

A nasz rodzimy kontynent dostanie jeszcze bardziej zajadawą basty zestaw promocyjny! Od 3 maja, czyli równo w rok po debiucie Cube'a na rynku europejskim, do sklepów trafią specjalne pudła prezentowane na zdjęciu, w skład których wchodzi: konsola GCN w limitowanym kolorze platynowym, pad w identycznym wariantcie kolorystycznym, LEGEND OF ZELDA: TWW i



ponadto jeszcze bonusowo dysk zawierający reedycję Zeldy z N64, czyli Ocarina of Time i dodatek do niej Master Quest. Całość w niebywale niskiej cenie 149 Euro (nieco ponad 600 zł). [shi]

W końcu ktoś w

NAMCO przypomniał sobie o dyskretnie zasygnalizowanym kilka miesięcy temu eRPeGu TALES OF SYMPHONIA, powstającym na zasadzie wyłączości dla konsolki N. Są pierwsze detale: zasadniczą zmianą, w porównaniu do poprzednich tytułów (z najbardziej popularnym TALES OF DESTINY 2) jest przejście w świat 3D. Skorzystanie z cel-shadingu już tak specjalnie chyba nie dziwi. W grze przejmujemy kontrolę nad 17-letnią postacią imieniem Lloyd Irving. Chłopak będąc małym stracił rodziców i wychowywał się przez karły. Historia kręci się wokół przygotowań Lloyda do wyprawy mającej ocalić tytułowy świat Symphonii od wyginięcia i przywrócenia panującego tam kiedyś pokoju. Aha... PS: Brak daty wydania, choćby przybliżonej. [shi]



Mała czarownica oraz mały diabełek z wielkim... ogonem.

Spirits & Spells

Firma DREAMCATCHER GAMES ogłosiła, iż planuje wydać platformówkę na GameCube'a (w formie exclusive'u) - SPIRITS & SPELLS. A że ani szefostwo nie jest zbyt rozmowne, ani chłopakom od HTML-a pracować się nie chce - zdobyłem zaledwie garść informacji na jej temat. Platformer - to raz, a dwa - nastawiony na puzzle. No i fajno, szkoda jednak, że nie wiadomo nic na temat intrygującego tytułu. Analizując shoty można dedukować, iż nie będzie to żaden hit - oprawa graficzna wyjaśnia wiele (godzinę temu szarpałem w METROIDA... Ech!). Ale, ale... przyjdzie Ci wcielić się w postać sympatycznej dziewczynki imieniem Alicia, która posiada zdolność transformacji w czarownicę, ew. Grega, dobrze czującego się w skórze diabełka.



Producent: DREAMCATCHER GAMES
Data wydania: ZIMA 2003

I co z tym fantem zrobić...? Historie bohaterów będą się zająć, a Twoim zadaniem będzie się pomiędzy nimi "przelać", pomagając nawzajem. Będzie w czym, bowiem eksploracja nawiedzonego zamku może sprawić sporo kłopotów. Tyle odnośnie gry właściwej, od siebie dodam jedynie, że czuję negatywne wibracje. Przyjdzie nam się o tym przekonać zimą br. [hiv]



Shooter na kanwie niszowej kreskówki

Futurama



Pech. Kosmici znów postanowili urządzić sobie polowanie. Po raz kolejny będziesz musiał uratować Ziemię. (...) Zieeeeeewaaaam... Daruję sobie dalsze wypisywanie bzdur, wspomnę jeno, iż FUTURAMA to tytuł kreskówki (Fox), która - jak donoszą szpiedzy - zyskała sobie imponującą widownię. Hm, sam nie wiem... W życiu tego na oczy nie widziałem, przypomina jednak "The Simpsons", jak sądzę. Tak czy siak, w grze znajdują się 4 postacie z bajki (Fry, Bender, Leela, Dr Zoidberg), oczywiście dysponujące niepowtarzalnymi zdolnościami w dziedzinie eksterminowania obcych, ze strzelającym orężem na



czelu. Oprócz poczęstunków ołowiem, od czasu do czasu dane Ci będzie wypłacić napastnikowi kopniaka, ew. przygrzmocić z piąchy. Nic nowego, jak zwykle... FUTURAMA można sklasyfikować jako shootera z elementami platformówki: trochę pobiegasz, trochę postrzelasz, pokombinujesz niewiele (proste łamigłówki). Szczerze powiedziawszy, napisawszy tych kilka słów - chyba mam tej gry dosyć, a spojrzawszy na shoty - jestem tego pewien. Dlatego odnotuj, iż FUTURAMA ujrzy światło dzienne jesienią br. (prawdopodobnie najpierw zostanie wypłuta wersja na GCN-a) i zajmij się czymś pożytecznym: ja postawię "uśmieszek" i się podpiszę, po czym o grze owej zapomnę. [hiv]

Producent: SCI
Data wydania: JESIEŃ 2003

SKLEP FIRMOWY Hurtowni Gier TV

T EWIMEX

NASZ SKLEP INTERNETOWY
www.tewimex.com.pl

ZAPRASZAMY DO SKLEPÓW W POZNANIU:

Pod Rondem Kaponiera, tel. (061) 843-33-81

pon.-pt. 10-18 sob. 10-14

Pesaż RONDO, ul. Zamenhofska 133, box 25, tel. (061) 875-78-53

pon.-sob. 10-21 niedz. 10-18

ZAPRASZAMY DO HURTOWNI:

tel. (061) 852-79-52, fax (061) 848-40-15

- OSPRZĘT I AKCESORIA DO WSZELKICH TYPÓW GIER
- MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA DOWOLNEJ GRY
- NAJNIŻSZE CENY, NAJWIĘKSZY WYBÓR
- ZAOPATRZENIE WYPOŻYCZALNI
- ZAKUPY NA RATY (DETAL)
- NOWOŚCI NA BIEŻĄCO

KUPON
RABATOWY
ZBIERAJ

Pila



Tego tytułu nie trzeba reklamować...

Starcraft Ghost

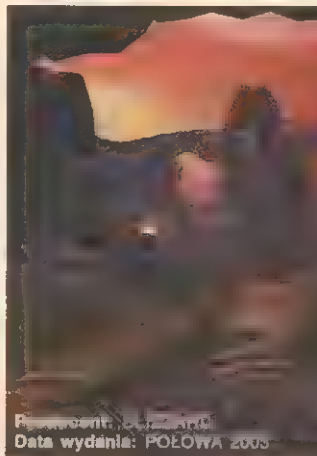


BLIZZARD jest jednym z najlepszych developerów na świecie, a logo tej firmy jest gwarancją jakości. Można niemalże w ciemno założyć, że najnowsza ich propozycja - STARCRAFT GHOST - odniesie ogromny sukces i okaże się potężnym hitem zbierającym najwyższe noty. Jak wskazuje tytuł, mamy do czynienia z grą odnoszącą się do słynnej strategii znanej z PC i N64, lecz nie będzie to kolejny RTS. STARCRAFT GHOST jest typową grą akcji, kładącą nacisk na element "skradankowy". Głównej bohaterce przyjdzie stanąć do walki z różnymi, dobrze znanymi ze strategii jednostkami (sama zresztą też występowała w RTS-ie) na kilku planetach, w różnorodnych środowiskach. Autorzy przygotowują rozbudowane i ciekawe plansze, umożliwiające Graczom różnorodne drogi do celu i sposoby eliminacji przeciwników, a jedną z najbardziej kręcących rzeczy jest szeroki wachlarz umiejętności głównej bohaterki i zdolność dostania się w niemalże każde widoczne miejsce. Próbuując znaleźć się w dogodnej pozycji do odstrzelenia głowy spacerującego strażnika ze swojej nieodłącznej snajperki. Nova (imię gł. bohaterki) potrafi np. chwycić się nogami

wiszącej winorośli, czy też poziomo położonej drabinki, by zwisając głową w dół przemyścić się do oddania strzału. Zamiast jednak eliminować wrogów, można spróbować przemknąć obok nich wykorzystując odpowiedni kamuflaż - nie ochroni Cię on jednak przed wzrokiem specjalnych jednostek. W podbramkowych sytuacjach będziesz mógł nawet wezwać wsparcie artylerii, czy poprosić o odpalenie rakiety nuklearnej. Zresztą element kontaktowania się z bazą w celu uzyskania wszelkiego rodzaju pomocy ma być bardzo rozbudowany, będziesz mógł uzyskać np. informacje o słabych punktach wskazanych przez Ciebie celów, otrzymać satelitalny obraz danego obszaru, dzięki czemu będziesz mógł zobaczyć niewidoczne z Twojej pozycji jednostki itd. Dobrym przykładem obrazującym mnogość sposobów rozwiązań problemów jest np. misja, w której na bazę Terran przypuszczony zostaje zmasowany



atak Zergów. Możesz rzucić się w pierwszą linię obrony i strzelać i wleźć w nadciągającą ośliżłą masę.



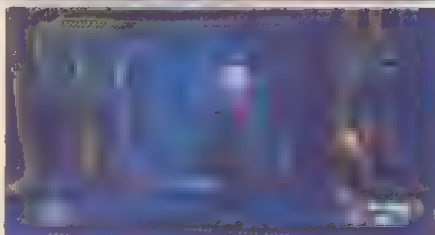
Data wydania: POŁOWA 2005

możesz wspiąć się na wzgórze i stamtąd walić ze snajperki, możesz też zabrać się za obsługę wieżyczki z działkami maszynowymi (w grze ma być możliwość kierowania też różnymi pojazdami) itd. Ciekawie ma być też rozwiązana kwestia skradania się w odróżnieniu do większości tego typu gier, przeciwnicy nie charakteryzują się 2-3 stanami czujności, lecz



stopień ich zaalarmowania obrazowany przez specjalny, płynnie zmieniający się wskaźnik. Jeżeli więc próbując przedostać się obok patrolujących las Zealotów (jednostki Protossów) śmigniesz gdzieś tak, że przeciwnik coś zauważy kątem oka, z pewnością pójdzie on to sprawdzić trzymając broń w pogotowiu, jeżeli Cię nie znajdzie, wróci do swoich czynności, będąc jednak bardziej uważnym. A jak narobisz większego hałasu, będąc wciąż niezauważonym, możesz być pewnym, że najbliższe jednostki włączą swoje tarcze ochronne i zaczną ostrożnie sprawdzać przyczynę hałasu.

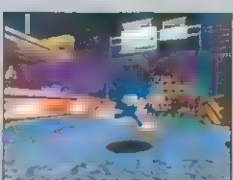
Grafika jest tworzona z ogromnym naciskiem na szczegóły. Bohaterka prezentuje się wyśmienicie, a w dodatku jej strój ulega zmianie w miarę postępów w grze. Pancerze marnes Terran są powgniatane i posiadają różne zarysowania, można na nich nawet uświadczyc np. graffiti "No Zerg" na naramienniku,



od Protossów bije energetyczna poświata, a na Zergach widoczny jest śluz. Nawet najmniejsze jednostki będą pieczołowicie wykonane, a przecież na swej drodze napotkasz nawet kilkumetrowe olbrzymy (np. potwornych Overlords). Brzmi nieźle? Mało powiedziane! Co jak co, ale STARCRAFT GHOST szykuje się na jedną z najciekawszych gier tego roku. [kali]

Piguła... krótko i na temat

Jak nazwać chęć wypicia w czerwcu na rynek gry Sonic Adventure DX, nie różniący się praktycznie niczym od części pierwszej jeszcze z Dreamcasta? Nowy stan SONIC zrodził się w głowach młodych ludzi z SEGI po ogromnym i - niespodziewanym tak naprawdę - sukcesie, jaki SA2 (z podtytułem BATTLE) odniósł na GCN-ie. Liczby są dość zaskakujące, sprzedano niespełna 80 tys. kopii tego tytułu w wersji na DeCeka, tymczasem wydana kilka miesięcy później, słaba (problemy z animacją i teksturami) konwersja na GaCka znalazła do chwili obecnej, głównie w Japonii, prawie milion nabywców. Mogłoby napisać, że mieszkańcy KKW są i tak mówiąc stuknięci, ale Loki puścił mi ostatnio ripostę, iż Polacy bardziej, bo np. "piją zsiadłe, czyli zepsuta mleko". No tak, tylko jakoś nie widzę u nas na chodnikach np. panów po czterdziestce, w gamiturach, tańczących do muzyki z telefonu komórkowego, do którego notabene przypięte mają kilkanaście breloczków z pokemonem, większych dwa razy od samego aparatu. Hmm, wybaczone małą dygresję. Podciągnięto minimalnie grafikę, zwiększono rozdzielczość tekstur, światy mają być nieco większe. Z-



nych nowych patentów nie wprowadzono, czego nie ukrywa nawet sama SEGA, popchnięto natomiast do przodu sprawę długości gry - jej ukończenie ma zabrać teraz blisko dwukrotnie więcej czasu niż SA2: BATTLE. Współpraca z GBA pozwoli na zabawę w mini-gierki z udziałem stworów Chao - rzecz doskonale znana z VMU na DeCeku. I jeszcze coś: pięćdziesiąt specjalnych, krótkich zadań, głównie zasuwania na czas z miejsca na miejsce, przygotowanych w formie dodatku. [shiva]

Niestety w tym roku nikt z odwiedzin i zwiedzania z perspektywy czterech kółek wirtualnego Miami, Florydy, Nicei oraz Stambułu. Jedną z najbardziej ciekawie zapowiadających się, multiplatformowych (wszystkie trzy Next-Geny) pozycji najbliższych miesięcy została przesunięta na wiosnę 2004 roku. Podsytkowana jest to chęcią dopracowania wszystkiego w najdrobniejszych szczegółach i, przede wszystkim, celem wyeliminowania niedoskonałości kodu. Szkoda, bo chodzi o DRIVER 3. [sh]

Kilka ważnych, potwierdzonych wreszcie przez Nintendo premier na rynku amerykańskim, 23 czerwca pojawia się WARIO WORLD, 28 lipca pierwszy ze sportowych tytułów z udziałem właśnie tego WARIO GOLF, z kolei 25 sierpnia Jankesi znajdą w sklepach F-ZERO. W temacie wersji PAL na razie panuje cisza, czekamy. [sh]

Jako ciekawostkę folklorystyczną można potraktować pojawienie się w Japonii nowego mordobicia na GCN-a. Gra powstała w oparciu o popularny na tamtejszym rynku komiks oraz animowany serial telewizyjny



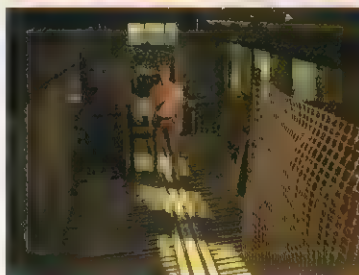
by ją góra na "osiem"). Wydawcą i developerem w jednym TOMY ENTERTAINMENT, NARUTO niemal bankowo nie opuścił granic KKW. [sh]

NARUTO, oferując komiksową oprawę, potraktowaną delikatnie cel-shadingiem, a do tego kilka trybów zabawy typowych dla bijatyk - szarpie się w każdym razie podobno bardzo łopornie, animacja lubi czasem zwolnić, no i ogólnie jest szansa na to, że Kali oceni-

Broken Sword: The Sleeping Dragon



SYBERIA). Gra na razie została zapowiedziana na PlayStation 2, ale także i inne platformy z pewnością doczekają się swojej wersji. □ [kali]



Worms 3



No i proszę
bardzo -
jeszcze w
tym roku
otrzymamy
najnowszą
część słynnej
serii.
WORMS,
serii której
sprzedaż na
całym
świecie
przekroczyła
7 milionów



egzemplarzy! ACTIVISION doszło do porozumienia z developerami WORMS 3 (stary, dobry TEAM 17), dzięki czemu będzie wydawcą tej gry na konsole nowej generacji. Robaki będą teraz siać pozogę w środowisku 3D, co oczywiście zdecydowanie wzbogaci tę jakże rajcowną rozgrywkę. Oczywiście przejście w 3D odbędzie się z pełnym zachowaniem cartoonowego stylu grafiki i humoru. Na razie nie ujawniono zbyt wielu szczegółów dotyczących samej rozgrywki. wiadomo jedynie, że pojawiają się nowe pokręcone bronie i power-upy, tak jak i nowe tryby gry. [kał]

 Długo oczekiwana na europejskim rynku seria starszych, tańszych gier na Xboxa w końcu wylądowała na półkach sklepowych "krajów piętnastki". Znana w USA pod nazwą "Platinum", w Europie otrzymała metkę "Xbox Classics" - wszystkie gry z tej kolekcji, w charakterystycznym pudełku, kosztują równowartość 30 Euro. Oto pełna lista tytułów, które zadebiutowały z dniem 11 kwietnia.



Amped Freestyle Snowboarding ...	(Microsoft)
Buff! The Vampire Slayer	(Electronic Arts)
Burnout	(Acclaim)
Crash Bandicoot	(Vivendi Universal)
Dead or Alive 3	(Microsoft)
James Bond 007 Agent Under Fire	(Electronic Arts)
Max Payne	(Take-Two/Rockstar)
Moto GP	(THQ)
Oddworld: Munch's Oddysee	(Microsoft)
Project Gotham Racing	(Microsoft)
Rail Sport Challenge	(Microsoft)
Spiderman	(Activision)
Tony Hawk's Pro Skater 3	(Activision)
Wreckless	(Activision)

Pod sam koniec kwietnia do serii dołączy świetny snowboard od EA BIG, czyli SSX TRICKY, a w maju dwie gry ze świata STAR WARS od LUCASa (OBŁ WAN oraz STARFIGHTER SE) [shi]

Nie ukrywajmy, że NINTENDO nie rozpiera się posiadaczy GCN-ów w przypadku gier wyścigowych: w zasadzie poza debiutującą niebawem konwersją BURNOUT 2 miłośnicy czterech kółek nie mają czego tu szukać. Tym bardziej intryguje, cieszę się zapowiedź GT CJB2E stworzonego przez firmę MTO (spłodził m.in. GT ADVANCE na GBA), gry bardzo podobnej w wielu aspektach do AUTO MODELLISTY (PS2). Jest cel-shading, jest licencja na wozy. Tylko czy znajdzie się miejsce choćby na krzywą miodu? W KKKW debiut już 25 kwietnia. USA/Euro na razie nie potwierdzone. [shil]

 Dobrze wyglądająca gra akcji RTX RED ROCK z obozu LUCASARTS została w przypadku GameCube'a skasowana z listy wydawniczej firmy i całkowicie wstrzymano jej developing. Nie podano żadnego powodu tej decyzji, co zwaśzcza w kontekście mocno już zaawansowanych prac daje do myślenia. Wersja na drugiego Soniaka pojawi się zgodnie z planem. [sh]



PlayStation



WYSOKIE JAKOŚCI
NISKIE CENY
CERTYFIKAT
2003



PlayStation 2





ROBSON

www.robson.pl

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

- **SPRZEDAŻ KONSOL**
- **AKCESORIA**
- **PROFESJONALNY SERWIS**
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY POPRAWKI PO SERWISANTACH
- **DOSTAWA** TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
- **GWARANCJA** NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

30% ZANIE

GAMECUBE

GAME BOY

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORI!

ul. 11 MARCA 100 00-000
tel. 22 621 11 11
www.robson.pl



Co Nowego?

Jak 2

platformowa
Naughty Dog
wrzesień 2003



O dwóch takich, co... wskoczyli do teleportu

O otwartym zakończeniu JAK&DAXTER ale i ogromnym sukcesie, jaki odniosła owa gra, można się było spodziewać, że sequel to jedynie kwestia czasu. No i czas ów nastał, z czego żem rad i

nocami wyje do księżycy, tylną łapą drapiąc się za uchem. (...) Na dobry początek - szkół: W tytule zabrakło Daxtera. Spokojna głowa, w grze wystąpi... Jak twierdzi Jason Rubin - jeden z założycieli NAUGHTY DOG - decyzja taka została spowodowana faktem, iż wielu ludzi nie było w stanie zapamiętać pełnego tytułu ("???"), a i testerzy postępowali się skrótem "Jak 2". Rubin zapewnia jednocześnie, że Daxter nadal będzie towarzyszył Jakowi, dosiadając jego ramienia i prawiąc morały, nie obędzie się również bez gagów na poziomie, jak i jego zawodów miłosnych (przystawia się do lasek, choć zawsze dostaje kosza.) Ale, ale... Tym razem Daxter będzie postacią grywalną (yeah!) - co prawda nie są jeszcze znane szczegóły odnośnie tegoż patentu, można jednak dedukować, iż będą to pomniejsze kwesty, żadna tam krucjata. Nie wiem jak Ty, Czytelniku, ale ja podskakuję z radości

Po wskoczeniu do portalu (end-part), dwójka bohaterów zostaje przerzucona do odległej przyszłości, do posępnej metropolii, zniszczonej i skorumpowanej przez kilka walczących w niej frakcji. Najbardziej plugawa grupa kierowana jest przez cholemiaka zwanego Baronem. Po kilku

godzinach od momentu teleportowania, straż Baronu "puszkują" Jaka, nie podając żadnego powodu. Jak poddawany jest eksperymentom - na jego ciele testowana jest energia Dark Eco (jej różne odmiany znane są z "Jedynki"). Niczym szczura doświadczalnego, naukowcy torturują Jaka. Z opresji wybawia go towarzysz z duetu - Daxter. Jaka ogarnia chęć zemsty na Baronie - i to właśnie ona jest motorem napędowym wydarzeń. Zaczyna się jazda - zamiast znanego z "Jedynki" grzecznego biondaska z zębami do ziemi, będziesz klerować poczynaniami zrozu

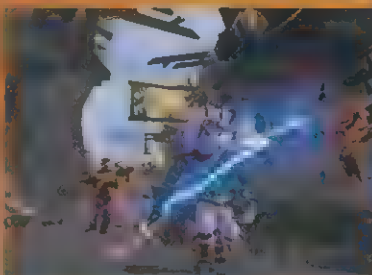
"wpienionego" koleśia, palającego nienawiścią, wręcz nią kipiącego Pom-pom-pom... Tyle wystarczy odnośnie fabuły, czas przejść do konkretów. Standardem w platformerach jest to, że bohater zbiera power-upy. Jak, niczym zielonkawcy Hulk ze stajni Marvel, będzie pęczniał i rozdawał razy mnie, więcej 5-krotnie silniejsze niżli w stanie "normalnym", dosłownie miazdząc przeciwników (będąc w ryzach Dark Eco znacznie się zmienia, przypominając nieco Yoshimitsu). NAUGHTY

DOG głosi, iż w rozgrywce sporo uwagi zostanie poświęcone interakcji z otoczeniem - bohaterowie będą mogli rozmawiać z napotkanymi postaciami i uczyć się od nich "tego i owego" (jak znam życie, w zamian za wykonywane kwesty będą wpadać umiejętności, or sth.), ale i korzystać z wszelkich znalezionych środków transportu (pojazdy nawiązujące charakterystyką do tych występujących w "Jedynce" - antygrawitacyjne, przy czym będą ulegać zniszczeniom). To lubię! Napotkawszy członków undergroundowej organizacji "Metalheads", wystrzałowy duet nawiąże z nią współpracę - aczkolwiek zdarzy mu się korelować z "koleśiami spod ciemnej gwiazdy". W grze nie obędzie się bez gadżetów - Jak będzie dysponować 4 spluwami, w dodatku: zgodnie z maksymą "znalezione - nie kradzione", po zdobyciu pukawki będzie ją dzierzył do końca gry, a nie jedynie w określonej misji. I niczym rasowy twardziel, po podejściu



do przeciwnika będzie mógł wypłacić mu kopę, ew. pociągnąć kołbą przez łeb. Będziesz ścigany przez strażników Barona pieszo, ale i - patent filmowy (vide "5. Element") - w pojazdach lawirując na "kilku poziomach" - coś a'la w grze NEW YORK RACE (PS2). Autorzy zapewniają, że JAK2 oferować będzie ok. 80 pomniejszych misji i zapewni doskonałą zabawę (w to nie wątpię) na ok. 25 - 30 godzin; zapewniają przy okazji, iż tym razem nie będzie tak łatwo jak w J&D, co uznają - bijąc się w pierś - malutkim błędem

Mając spory bagaż doświadczeń na garbie i stosowną wiedzę teoretyczną, już teraz jestem skłonny ochrzoć JAK2 mianem najlepszego platformera br. Entuzjastów gatunku chyba nie muszę przekonywać, że będzie to kawał dobrej roboty. Może żadna tam innowacyjna produkcja, ale IMPONUJĄCA I ZAJMUJĄCA, w dodatku okraszona na poziomie "górną polką" (engine dopasany na maksa; na screenach widać POWER). Premiera w Stanach "pod koniec roku" (exclusive na Czarulę), przy czym optymistycznie można założyć, iż będzie to m-c wrzesień. lnhhaaaa! [lv]





Onimusha 3

przygodowa • Capcom • I kw. 2004



Przeglądając nasze redakcyjne, internetowe forum, spotykam się niekiedy z zarzutem, że podchodzimy do gier czasem zbyt asekuracyjnie, bez tej jakże potrzebnej w branży iskry entuzjazmu. Otóż nie. Entuzjazm jest wskazywany, owszem, ale tam gdzie naprawdę na to zasługuje, a nie w produkcjach z gatunku "gra na sześć" czy też "kapa, dobre do recenzji dla Playmana". Więc co z tym entuzjazmem? Zapnijcie pasy, bo oto CAPCOM zszokowało, rozwalilo na drobne kawałeczki, zmasakrowało i przy okazji udowodniło, że przed drugim Sonikem jeszcze wyjątkowo piękny, długi żywot. Krótko mówiąc: trzecia część ONIMUSHY

Wszeikim malkontentem mówię od razu stanowcze NIE, to nie będzie tylko kolejny, nic nie wnoszący sequel. Powodów ku wysunięciu tej tezy jest co najmniej kilka. Po pierwsze, zrezygnowano ostatecznie, o czym mówiło się już kilka miesięcy wstecz, z prerenderowanych tel - wszystko na rzecz trójwymiarowego, polygonalnego środowiska. Po drugie, w sposób

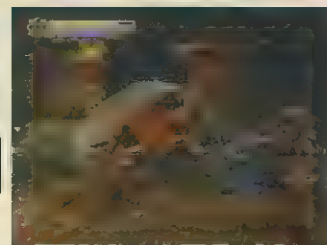


niebawem atrakcyjny ukierunkowano sprawę fabuły - powraca znany z części pierwszej Akechi Samanosuke (w tej roli Takeshi Kaneshiro), któremu w grze wcielić będzie francuski kompan, Jacques Blanc, pod postacią samego Jeana Reno, aktora kojarzonego głównie z filmów "Leon Zawodowiec" czy "Ronin" (nomen omen ten ostatni porusza tematykę samurajów) [HIV - warto pamiętać o "Wasabi" - momentami jest cool!] Zerknijcie na zdjęcia, w grze Reno wygląda niemal perfekcyjnie, skiny twarzy i budowa ciała dają radę nieprzeciętnie. Obecność obu tak różnych bohaterów mobilizuje ponadto do tego, by napisać "po trzecie", wiążące się już z samą rozgrywką

Akcja umiejscowiona została w dwóch wymiarach czasowych. Jako Samanosuke zasuwasz w roku 1562 po feudalnej Japonii. Czarnym charakterem stary znajomy Nobunaga Oda, a raczej kontrolowana przez niego potężna armia. Katany w ruch, ostra jatka podobna do tej z dwóch poprzednich części. I nagle zmiana klimatu, Francja, rok 2004. Potężne sene z karabinów maszynowych pod wieżą Eiffela, grad kul przy Łuku Triumfalnym. Pojawia się Blanc, francuski żołnierz starający się na własną rękę wyjaśnić sprawę tajemniczych demonów Genma, które opanowały Paryż i zabijają sukcesywnie mieszkańców. Coś niesamowitego. Po części dlatego, że fabuła pozwala na przenikanie obu głównych bohaterów do każdej z epok; czucie motyw siania spustoszenia za pomocą karabinu w XVI wieku? I odwrotnie japońskie miecze dzierżone przez Samanosuke w walce z francuską policją. Smaku dodaje fakt,

że obaj panowie się nie znają, mają całkowicie odmienne style walki i dopiero w trakcie gry oba wątki zaczynają się zazębiać

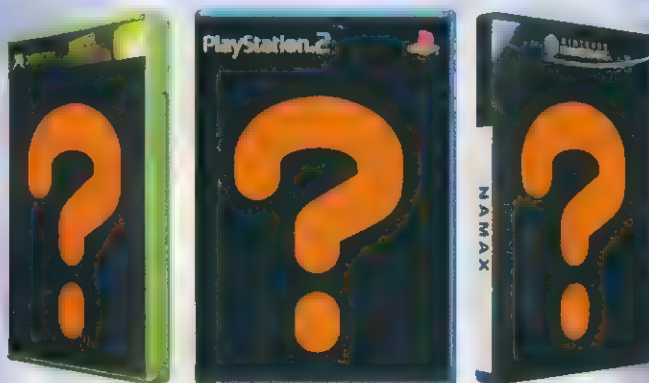
CAPCOM na dzień dzisiejszy twierdzi, że będzie to ostatnia część ONIMUSHY i chcą - m.in. z uwagi na ten fakt - by była jak najbardziej wizualnie wypasiona. Promujący grę materiał wideo nie szokuje wprowadzając wykonaniem, przy czym świetnie zrealizowano zwłaszcza wygląd francuskiej stolicy. Dużo się dzieje - miasto tętni życiem, jeżdżą cywilne samochody, po chodnikach spacerują mieszkańcy. W chwili pojawienia się demonów akcja nabiera tempa - ludzie uciekają, są efektowne pościgi. Daje po oczach mieszmasz zdarzeń, bo z jednej strony uliczna strzelanina, policja, a z drugiej pędzący po chodniku samuraj. Scenerie umiejscowione w Japonii nawiązują do tych z dwóch poprzednich części, wyraźnie jednak zyskało na jakości otoczenie, znacznie więcej jest detali. Zresztą, sam oceń. Dodam jeszcze tylko, że



ruchy/animacja Samanosuke oraz Blanca są po prostu pierwszej klasy, Motion Capture z udziałem aktorów Kaneshiro i Reno to znakomity pomysł. A że ta gra ma wiele dobrych pomysłów, zycząjnie może zarządzić. [shiva]



CO NOWEGO W NAMAXIE?



WWW.NAMAX.COM.PL





Koso: Yuna zgrabnie godzi skomplikowany układ taneczny z wokalem, dynamiczny J-pop zdaje się współgrać z pozostającą w tancernym amoku widownią. W międzyczasie, niemal niezauważenie, Rikku i Paine piora po mordach kilku pilnujących koncertu strażników. Jeszcze chwila rozkoszy dla oczu i animacja dobiega końca. Rozpoczyna się pierwsza walka. Z jednej strony Rikku i Paine. Z drugiej... Yuna. Za testowanie gry wzięliśmy się solidnie. Na dziesiątkach kartek wydruk translaty

dialogów, co rusz konfrontowanie pojawiających się na ekranie japońskich znaków z tłumaczeniem zawartym w skryptach. Ba. Pablo specjalnie na okazję tegoż mini-preview zaopatrzył się w trzy słowniki japońskie

Pablo: FFX-2 jest grą, na którą czekałem od momentu zobaczenia filmiku z japońskiej wersji FFX INTERNATIONAL. Animacja pokazywała wydarzenia po ucieczce Sina i Yu Yevona, gdzie wyraźnie była pokazana twarz Tidusa na nagraniu na Sierze. Od tego momentu szukałem każdego newsa, strzępka informacji o tym tytule. I wreszcie stało się - w połowie marca Japończycy mieli swoje święto. Co dalej z osi fabularną? Rozcześnie głównym motywem jest rywalizacja dwóch grup poszukiwaczy Sfer - YuRi (czyli naszej trójki głównych bohaterów) i gangu panny Le Blanc (niezły dekot).



FINAL FANTASY X-2

Koso: A owszem, niezły. Fabuła, choć początkowo może się wydawać iż poświęcono ją na ołtarzu szybkiej akcji, stopniowo się rozwija. Po pokonaniu Sina w FFX, Spira otworzyła się na technikę, maszyny. Etemal Calm sprawił, że jedno i ludzka solidarność staje się mirzonką. Dokonała się religijna schizma. To wszystko widać w tle początku Yuny i reszty. Podobnie jak, słabo z początku zarysowany, wątek Tidusa

Pablo: Tyle że Tidusa możemy oglądać jedynie dzięki otwierającym wydarzenia z przeszłości Sferom. Tymczasem na Górze Gagazet czy w Besaid spotkamy innych znajomych z FFX i dowiemy się, co przez te lata pozmięniało w ich życiu (Wakka i Lulu są małżeństwem, Kimahri dowodzi plemieniem Ronso). Niemal od początku mamy dostęp do całej mapki, co powoduje że fabuła, która jest podzielona na tzw. Story Levele, schodzi na dalszy plan, podczas gdy my bawimy się w radosną eksplorację nowych-starych miejsc wykonując (tub nie) zadania dodatkowe, których ilość powala.

Koso: Owszem, ilość side-questów jest. powiedziałbym, mocno "niefajnałowa". Począwszy od standardowego wykoszenia jakiegoś bossa, poprzez zadanie dotarcia do jakiegoś miejsca (tu uwaga dla ortodoksów - sekwencje "skakane" nie są zbyt częste - o! tak sporadycznie przerywniki), czysto pacyfistyczne misje jak rozdawanie promocyjnych baloników przechodniom w Luca (Yuna w przebraniu Moogle a!) czy odnajdywanie członków zespołu folklorystycznego, skończywszy na levelach strzelankowych. Co ciekawe, przy takim zróżnicowaniu zadań FFX-2 wcale nie traci charakteru serii. Zresztą wykonywanie side-questów jest obligatoryjne - inna sprawa, że tylko dzięki nim można zdobyć unikatowe przedmioty i odpowiednio dopakować postacie



■ Nowy obóz w miejscu gdzie Al Bhed i Yevonci sprzymierzyli się przeciw Sinowi (FFX). Teraz ma tu bazę Youth Alliance, nowa grupa walcząca z New Yevons.

Pablo: Wielką radochę sprawia również wyszukiwanie zmian, jakim uległy poszczególne lokacje (np. Kilika). Wielką niespodzianką jest też fakt, iż nie ma tradycyjnej dla sen linowości - gra ma 5 zakończeń i opcję Game+ aby bawić się ponownie, ze wszystkimi rzeczami, które do tej pory zdobyliśmy. Na potrzeby FFX-2 stworzono także od podstaw nowy, rewelacyjny system walki, umiejętności i profesji

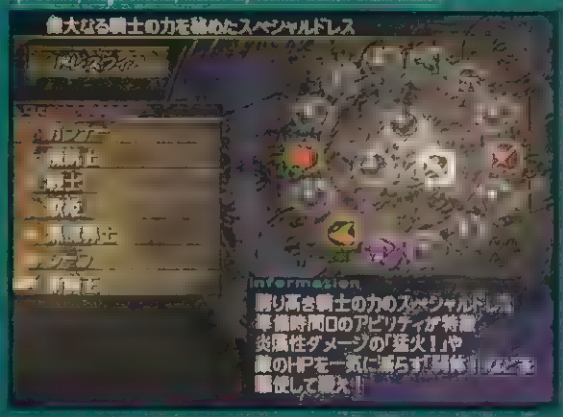
Koso: Nie ma Sphere Grid, nie ma dziesiątek

bronii i zbroi. Z przedmiotów - poza tradycyjnymi itemami (tu ciekawostka - nie ma przedmiotów typu Tent!) pozostały jedynie akcesoria, po dwie na każdą postać. Jednak najświatlejszą cechą systemu FFX-2 są profesje (motyw zaczerpnięty z FINAL FANTASY V - a system w tym tytule uważa się do dziś jako jeden z najlepszych, choć nie do końca wykorzystany). Póki co udało nam się zdobyć ich kilkanaście (m.in. Gunner, Black Mag, White Mag, Soldier, Samurai...). Każdy z zawodów ma szereg umiejętności przeznaczonych tylko i wyłącznie dla niego. Pozostawanie w jednej "skórze" powoduje wzrost procentowy integracji postaci z profesją, dzięki czemu postać zdobywa coraz to nowe, charakterystyczne dla danego zawodu zdolności. Profesję można zmieniać w trakcie walki (zajmuje to turę, zmieniają się też, oprócz listwy poleceń, atrybuty i statystyki postaci)



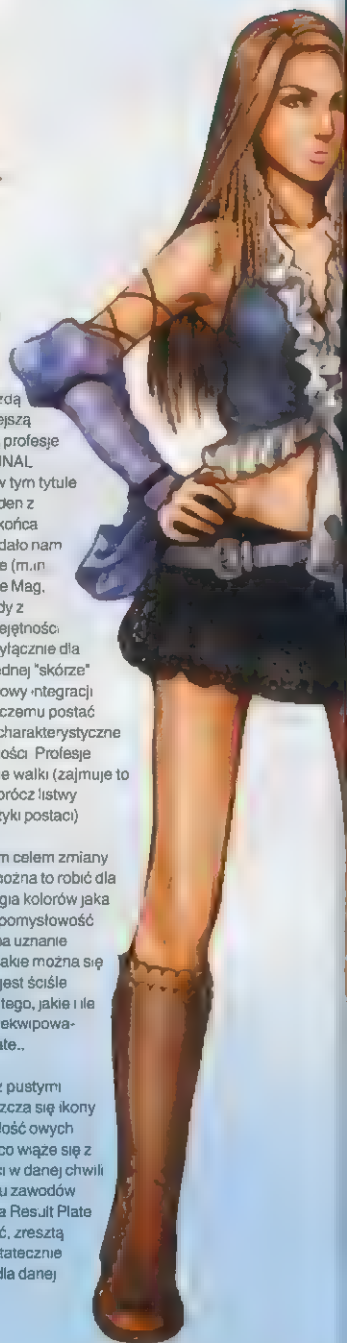
▲ Result Plate - nowy wynalazek w FINALu. Na Result Plate umieszczają się wybrane profesje, a potem w walce możesz je zmieniać, ale tylko na te, które umieścisz na wyekwipowanej Result Plate oraz tylko na profesje sąsiadujące z nią, z którą aktualnie korzystasz. Jeśli (po lewej, środku) na Thief (po prawej, środku) najpierw czeka Cię morpka w jednej z brzozy innych, połączonych z Thiefem. Presto, prowadź

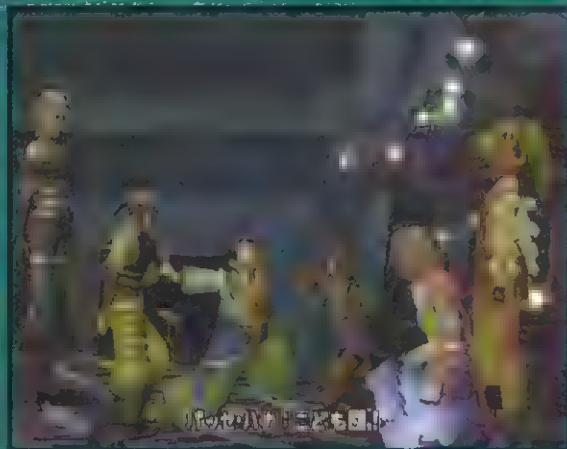
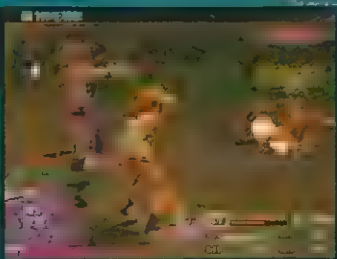
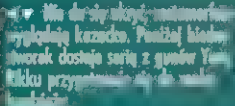
W. A oto menu profesji. Jest ich w sumie 14, plus po jednej specjalnej dla każdej grupy. Oprócz standardowych typu Warrior, Black Mage czy Thief, dodaliśmy np. Gunner, Magic Shooter, Mascot czy Animal Trainer. Brzmi niezły!



Pablo: Poza praktycznym celem zmiany profesji w czasie walki, można to robić dla czystej przyjemności. Orgia kolorów jaka towarzyszy przemianie i pomysłowość zrealizowania zasługują na uznanie. Niestety, ilość profesji w jakie można się zmieniać w czasie walki, jest ściśle ograniczona, a zależy od tego, jakie i ile profesji zmieścisz na wyekwipowanym wcześniej Result Plate.

Koso: ...czyli "planszy" z pustymi siatkami, w których umieszcza się ikony symbolizujące profesje. Ilość owych slotów jest ograniczona, co wiąże się z faktem, iż każda z postaci w danej chwili ma dostęp jedynie do kilku zawodów. Płacz jasna układ ikon na Result Plate można dowolnie zmieniać, zresztą samych "talerzy" jest dostatecznie wiele, by dobrać idealną dla danej postaci konfigurację.





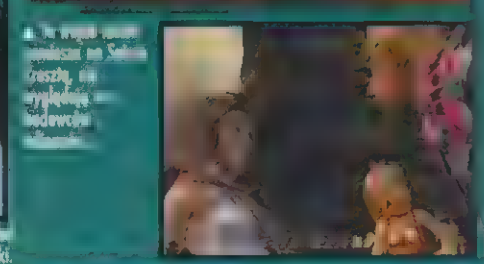
www.berlin.de | 030 266 30 24 24 24 | Sie als Spender werden sehr Zuerkannt!

A photograph of three people in costumes standing on a stage. The person on the left is wearing a dark, full-body costume with a mask and a large, dark, pointed hat. The person in the middle is wearing a light-colored, full-body costume with a mask and a large, light-colored, pointed hat. The person on the right is wearing a light-colored, full-body costume with a mask and a large, light-colored, pointed hat. They are all standing on a stage with a dark background.

(choć znajdują się malkontenci, którzy na FFX narzekali z powodu przydługawych przerwowników, a na FFX-2 będą narzekać z powodu ich braku), co mi nie przeszkadzało. Czy będzie przeszkadzać Tobie. Drogi Czytelniku - "siem okaże" □



■ W filmie "The Last of the Mohicans" z Johnem Deppem w roli głównej. Oczywiście schroni się na Calcutia - szlaku Yaww i spój...





Nigdy nie mów, że
wiesz co jest
dookoła... Nigdy nie
miej pewności, że
następny dzień

przywita Cię blaskiem słońca...
Nigdy nie daj się zwieść
przekonaniu, że robisz coś
bezkarnie... Ono jest blisko.
Patrzy. Jest świadkiem.
Zawsze Cię dogięnie. A wtedy
nie będzie już dla Ciebie
spokoju... Przyjdzie czas
Rozstrzygnąć. Czas trawione
brudem krwi. Czas ścian
pulsujących od ludzkiego
mięsa... I znów poturają się
głowy po świeżym żwirze.
Silent Hill Cię znajdzie

Europa i szybkie tempo
wydania. Tym już na wstępie
zaskakuje KONAMI. Trzecia
część ich legendarnego horroru
uderzy i tu uwaga: najpierw w
Europie, dokładnie 30 maja. Nie
wiem o co chodzi, ale tak się
składa, że właśnie tego dnia
mam urodziny... Lepszego
prezentu chyba nie mógłbym
sobie wymyślić - oczywiście
pomiijając fakt, że już miałem
przyjemność testować nowy
produkt japońskiego developera.
Produkt wyglądający na w pełni
skończony, być może
poddawany w chwili obecnej
minimalnym retuszom -
należałoby dodać. Stąd wstępna
recenzja.

Oddechniętym. SILENT HILL 3
wciąż ma w sobie niesamowity
mrok, potężną, destrukcyjną
siłę. Zrobiono go w stosunkowo
krótkim czasie i nie ma co
ukrywać - momentami da się to
wyraźnie odczuć (brak
oryginalności). Niemniej klimat
brudu, ohdy, a przede
wszystkim paraliżującego
strachu znakomicie kontynuuje
tradycję serii. Kontynuuje ją
także Heather, bohaterka gry.

Spluwające brudem ściany, cielska o sprzecznych
z naturą kształtach, mrok kryjący w głębi coś o
wiele bardziej potwornego... Wszyscy tani serii z
pewnością poczuli się jak w domu.



■ Chory, pokrewany, pełen
makabrycznych potęgów mięsa i
stalowych elementów. Taki zawsze był
design SILENT HILL



mówiąc, elementy logiczne
SH3 stanowią zaledwie
popłuczyny po zagadkach z
dwóch pierwszych części.

Dokąd zaprowadzą Cię
odrapane, pełne nieprzeitu-
maczalnych skowytów
lokacje? Nie, nie mam
zamiaru Ci zdradzać.
Przedstawię jedynie
przedsmak, co czeka kogoś
wskakującego w odmęty
tego koszmaru. Zaczynasz
w jasnym centrum
handlowym (nieźle wygląda
mur porośnięty żalonymi
pnąciami). Krótka chwila
widzisz je w wersji
oblepionej rdzą, brudem i
krwią. Sklep pełen wypieków
czy stoisko z książkami
cieszą łośnią szczegółów.
Przedrzesz się przez
zdevastowane wystawy, by
zahaczyć o restaurację ze
świeżo przypieczonym
piekiem (nie wiem czy niki
się nie zorientował, ale
kwestia Heather pytającej
na jego widok: "Kto i po co
mógł ugotować coś
takiego?" wypada komicznie
jeśli weźmie się pod uwagę
fakt, że gre stworzył
Azjaci). Później wchodzi
wielokrotnie opisywana
stacja metra, bardzo
klimatyczna podgrze-
pociągami (efekt mroku i
pasów światła przelatują-
cych przez wagon daje po-
oczach!). A co powiesz na
wąskie, betonowe korytarze
nieodparcie kojarzące się z
bunkrami hitlerowców?



Po dłuższej wyprawie
natrafisz także na ścieki z
rewelacyjnie wykonaną,
brudną, falującą wodą czy
budynki jakiejś firmy będące
aktualnie w rozpadzie/
nieudokończonych fazach
remontu. Zawałone, pełne
gruzu pokoje świetnie
kontrastują z uderzającą
nagie, lśniącą salą pełną
białych manekinów (znów
nawiazanie). Załapało się
nawet wesołe miasteczko z
drugiego SH, włączając w to
ociągającą krwią, dziecięcą
karuzelę. Jak i dlaczego?
Tym dowiesz się z gry (na jej
samym początku i gdzieś
grubo po ponad połowie, żeby
było ciekawiej). Trzeba
przynajmniej miejscami
tekstury dać się KONAMI
nad wyraz dobrze.

■ Szczegółowość postaci rozwała.
Przebita koleżka wygląda nieźle, ale w
akcji jakoś nie robi minującego
wrażenia



to małe doświadczenie
Trzecia część Wzrostu
Martwej Czoły (tłumacze
nie w ramach akcji: "z
czemu by nie?") stała się
bowiem rąbanką z
elementami kombinowania
tracąc bardziej złożone
wątki przygodowe. Więcej
tutaj sekcji pokroju:
"znajdź drogę przez
korytarze pełne głodnych,
dziwnie zdeformowanych
cielsk" niż zagadek
logicznych. Miejscami zbyt
dosadnie widać, że w ten
sposób starano się
wydużyć czas gry.
Owszem, stworzono je z
klimatem i z pewnością
poczujesz się przytłoczony,
zaszczyty własnym
strachem, ale układanie
książek na półce, by
bązgroły na ich grzbietach
tworzyły kod do zamka
rozpięzanie windy
samochodowym
podnośnikiem, czy
uruchamianie pompy
zdobytym wcześniej
paliwem nie tworzą dla
nich odpowiedniej
przeciwwagi. Szczerze

Babeczka ma coś ze swoich
zmęczonych, bladych, męskich
odpowiedników, którzy
napędzali wir wydarzeń dwóch
poprzednich części. W jej
dziewczęcej twarzy kryje się
coś niepokojącego, coś z
granicy mroku... Tradycyjnie
wokół niej zaczynają się dziać
niewytłumaczalne rzeczy, ona
sama cierpi zaś na dziwną
amnezję... Pojawia się też
Claudia - kobieta przywodząca
na myśl religijną fanatyczkę.

wrzucająca w fabule
tajemnicze wątki
Wielkiego Oczyszczenia.
Konfrontacja, w którą
wchodzi jeszcze
podstarzały detektyw
prowadzi brutalną,
zakreconą ścieżką.
Perspektywa wydarzeń
potrafi czasem być
zaskakująca.
Zmieniono proporcje
rozgrywki. I przyznam, że





■ Nie mogła
 zabraknąć
 bez troski
 wymachiwania ga-
 rurką Nowością
 jest chwilowy błok
 przy pomocy
 krzyminęgo
 narzędzia



Niestety, maskary które dane mi było tutaj zobaczyć, nie zawsze mają w sobie potencjału znany z "dwojki". Rev. z rozszczępionymi pyskami, pełne ran i bandażu, dwunożne koszmarny z ogonami, wreszcie gigantyczny robak z ludzką szczęką - trochę to zbyt proste, chciałoby się powiedzieć: normalne jak na tę serię. Z kolei wielki kolezka ze słupami mięcha zamiast rąk, czy wirujący, insektopodobny mutant przebitý stalowym prętem są zbyt łatwi do wymanewrowania, nie budzą należytej grozy. Na szczęście sytuację ratuje lekko gnijący grubas, który bezwładnie leży na ziemi, na Twój widok raptownie podnosząc się i

Zdecydowanie podciągnięto system cieni, jakie powstają pod wpływem światła latarki. Wprawdzie nie jest to jeszcze SPLINTER CELL, ale i tak prezentują się zaskakująco dobrze.

po kracznie biegnąc. Jego opuchnięte ciało wygląda jakby z każdej strony był wielokrotnie uderzany, a głowa zapadła się w barki - jest ohydny zapewniam. W podobnych, odpychających klimatach utrzymać też koleżków lażących po sufitach, czających się za siatkami, nienaturalnie drgających głowami. Heather szlachetująca ich samurajskim mieczem (jest też nabijana kolcami, ciężka bulawa!) wydaje się oddawać im przysługę.

Nowy SH ma kilka bardziej mocarnych, sympatycznych motywów. Weźmy jeden... W pewnym momencie dotrzesz do miejsca pełnego dziwnych klątek urządzeń do krepowania ludzi. Wszystko jest puste, naokoło ślady krwi. Heather mówi tutaj

coś o dziwnym zapachu
przypominającym swąd
palonego mięsa, na ścianach
dostrzeżesz ślady chirurga z
gątkunku: "piła i bez
znieczulenia", a do tego obok
leżą popakowane w worki
"odpady"... Kto miał
przyjemność zetknąć się z
koszmarnie okaleczonymi
sadystycznie uinteruho-
nymi osobnikami w drugim
SH, z pewnością uśmiechnie
się, wyłupując nawiazanie.

Moja wstępna wizyta w trzecim Wzgórzu Martwej Ciśzy kolejny raz (choć myślałem, że już nie da rady) mocno weszła mi w głowę. Wprawdzie nie ucieknę do wniosku, że ekipa z KONAMI bardziej postawiła na "jakiegokolwiek nowości w zakresie oprawy, niż w merytorycznej części gry, ale co tam... Na razie nie jest to wada, bowiem opowieść Heather pochłania niezwykłym ostrym klimatem (mimo tradycyjnych, infantylnych dialogów). Kolejnej części zrobionej na tej samej zasadzie, bez zmian w rozgrywce, jednak nie przeiknę... Trzeci SHX definitywnie dookreśla i sygnalizuje, że to nie jest mój głąd, powstały po

...Zrobić...
zrobić...
Heather and
Indrani... Zrobić
...zrobić...
ZAKUPÓW! O
...chciała

rozważeniu wyprawy Jamesa
Sunderlanda. Z grywalnego
punktu widzenia jest jego
dopełnieniem. Nie powala
więc czymś odkrywczym, ale
świetnie przedłuża żywot-
ność seri. To tyle. Z
końcowym, wiążącym
wnioskiem poczekam na
wersję sklepową - pod koniec
maja

■ Wprowadźcie widok schematy w konstrukcji pomieszczeń, nie zderzając naprawę świetnie wykonane (i otekstrowane) lokale.

Woda realistycznie faluje,
spadający z góry brud
zalamuje powierzchnię i
płynie z nurtem.
Sugestywny efekt.



BETA WERDYKT

KONAMI PRZYGODOWA



MYSZAQ

GRYWALNOŚĆ:

1. Playery	Dobry i piękny?
2. Gra i mechanika	W 100% w 100% w 100%

10	10
8	8
6	6
4	4
2	2

■ GOSŁAW DŁUGI TOSTA



PLUSY

- ▲ ciężki klimat
- ▲ efekty ciał i wody
- ▲ wykonanie postaci

MINUSY

- ▼ zredukowanie zagadek
- ▼ brak nowości
- ▼ wciąż infantylność w dialogach

OCENY ZGRZĘDZIŁ: KUJOŃ 9

MOSNIK DWA



GDZIE SIĘ PODZIAŁY TAMTE PRYWATKI...

Postuchajcie, dzieci... Były sobie kredyś takie popierdółkowate gierki - nazywano je eRPeGami. Były różne ich rodzaje - do wyboru, do koloru, odmian było od cholery i jeszcze trochę. Były sobie takie, do których potrzeba było tylko wyobraźni, były też takie z kartami, i takie w których chodziło o prowadzenie armii pomalowanych figurek. Powiedzmy sobie szczerze, dla kogoś kto nie wiedział o co chodzi, był to zbiór farmazonów i stek bzdur. Ale na świecie oprócz gier RPG istniało parę innych rzeczy. Na przykład grubasy z cygarami w gebach. Takie grubasy, które zamiast mózgu miały kasy fiskalne. No i te grubasy wymyśliły sobie w tych swoich małych główkach, że nawet na takich, wydawałoby się pierdołach, można zbić całkiem niezłą kabbę. Grubasy podrapały się więc w tyse, spoczone łepetyny i zabrały się do roboty. W ten oto sposób gry RPG pojawiły się na kompach, a co za tym idzie - na konsolach. Problem z konsolami polegał jednak na tym, że tylko małe skośnookie ludziki - i nikt poza nimi - zrozumiał o co chodzi grubasom i zaczęły w te gry grać. Grubasy nie były do końca zadowolone z obrotu sprawy. Drapały się nerwowo i mówiły do siebie: "Heh, heh, nie no, fajnie, małe brzydake tyknęły nasz pomysł, ale co z resztą?". No i poczęły kombinować, jak to podbić resztę świata...

Reszta świata nie była taka "łatwa", jak małe żółte ludziki i grubasy, musieli sporo tłuszczu zużyć żeby białe, czarne i czerwone ludziki też zaczęły grać w RPG. Tak czy inaczej, jakiś grubas wpadł na pomysł, że na pewno cały świat padnie na kolana przed jakimś ćwikiem z żółtymi herami, co to na imię będzie miał Cloud. Nie pomylił się... Nagle okazało się, że eRPeGi są cool, ekstra i w ogóle Szara konsola wydała na światło dzienne masę znakomych tytułów w tym gatunku i dokonała rewolucji, jeśli chodzi o postrzeganie eRPeGów przez konsolowych Graczy w Europie i Stanach. Niżej podpisany (zwany Dziadem, mamelem itp.) również zachorował na dziwną japońską chorobę, którą w skrócie można by pewnie nazwać "Jap.rpg". Bo nawet największy przeciwnik tego typu gier musi przyznać, że tytuły pokroju FF7, SUIKODEN czy VAGRANT STORY, to gry dobre (tak jak ja przynajmniej, że TEKKEN jest dobrym szpilem, mimo iż za c*** nie czuję tego klimatu). No i grali wszyscy, jarali banany nad kolejnymi "przygodówkami" - BO TYM W RZECZYWISTOŚCI SĄ RPG RODEM Z JAPONII!!! - i wszystko było cacy. Wydawać by się mogło, że ten gatunek był do pewnego momentu jednym z najmocniej rozwijających się na konsolach. Różnice między VAGRANTem, LEGEND OF MANA czy XENOGARS są widoczne nawet dla laika, czego nie można na przykład powiedzieć o STREET FIGHTER i MARVEL VS. CAPCOM, hehe. I przyznam się szczerze, że wówczas (czas popołudniowy PSX) eRPeGi stały się jednym z moich ulubionych gatunków. Ale nic nie trwa wiecznie, jak mawia mój dziadek wychodząc z klopa... Mamry rok 2K3, mamry Next-Geny, mamry dużo nowych gier RPG... a ja już prawie nie gram w gry z tego gatunku. Powiem więcej, one zaczynają mnie drażnić jak HIV'a czy Shiva' [HIV: to nie do końca tak - mnie owe gry wiszą martwym bykiem, przy czym szanuję ludzi, którzy się w nich plawią. A że nawet za pieniądze bym nie był w stanie szarpać w RPG, to już inny temat...]. W ciągu ostatnich miesięcy wypuszczono wszystkie najbardziej oczekiwane tytuły i edyne co po ich premierze jestem w stanie napisać, to GRY RPG

Sciera

sciera@psxextr... e.p.

dziedzina: ogólnie-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Soul Calibur 2, Metroid Prime, Amplitude



Głównie to się krepuje. Skoro już mam podpisaną umowę, to czemu nie idę na całość? No, przecież silniki przyciągają się do wszystkiego; rżną, szczują, sąją czy nawet ten rzepak. A skoro rzepak jest taki dobry, to czemu nie używać go do boków w stosunku 1:1 z benzyną? Wojna? No jasne, wszyscy przecież domagali się wojny, no i Pan Prezydent w końcu uległ. A w prime startuje NFL - spodkobięta Kasy Cherych, która upadła, bo chęć nie mać przetrwać kasy. To jest Polska! Statystyczny Polak, np. jakiegoś kłosa, to tylko każdy kłosa. Właśnie wpadł do Redakcji i podsuwając mi przed nos mój "Występniak" (z ubiegłego miesiąca) spytał, czy nie można by kupić PS2 PCKET na nagrodę w turnieju PKO EVO SOCCER 2. Ech, GÓPA, nie podajęż wam siebie, że tykasz takie kity. Wczoraj dzwonił pan ze stacji benzynowej, na której niezadowolony klient zrobił mu ofarę z powodu wyładowanego egzemplarza PE - bez recenzji GT4. Pozdrawiam. W przyszłym roku "prime aprile" nie będzie. A co do EP4 - to nie był kłosa, tyle że wciąż rozważamy propozycję na Pomorze. Tymczasem pracujemy nad turniejem w Opolu. GameCube zarządzi! Pa! □

Najbardziej wkurwiający boss: końcowi bossowie w Star Fox (SNES)

dziedzina: sportowe

aktualnie męczy: DJV, Xenogears, PD:O, Morrowind

KOS.WOX@XENOTRE... e.p.

Koso

Jest dobrze. Zgodnie z maksymą "na naukę nigdy nie jest za późno" postanowiłem kosłem zdobyć wiedzy na temat isoty eksportu ze Wschodniego Kirgistanu ostro w tym miesiącu obsłużyć konsolę. Było ostro - japoński FFX 2 ze skrytym na kolanie, DEF JAM (polecam jak cholera!), niezła CYBERIA, a z pozycji "na później" zabrałem się w końcu za MORROWINDA (rownoważę naparząc w XENOGARS). Rzecz jasna oprócz grania co pewien czas zdarzało mi się napotkać sekweny kopania - greszy dla ludzi i sali i z boską przybłądźką, (...). Na początku kwietnia miał miejsce w Katowicach turniej PES2. Ponieważ milcząc mam fatalną skuteczność (dwa mecze "dupłem" po 0:1 mimo przewagi w strzałach 7:1, oha, nie muszę mieć przeprosić [jak za mną wygraliśmy], jednakże chciałem w tym miejscu pochwalić inicjatywę organizatorów - oby więcej takich turniejów! (...). Z cyklu "Cytat miesiąca" "Pier***ona analogii" - mój kumpel (nie zadawała mu gołka analogowa na podzie), buhaha (...). Są sytuacje, w których zwierzca mimowolnie puszcza. Po dwóch dobach bez snu wyruszyliśmy z Mazurem na dworzec, by tam skontemplować koszącą pt. "Woc Koso" jakże niesmaczny żart... [Koso]

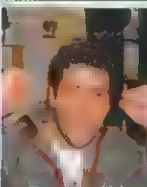
Najbardziej wkurwiający boss: "diabełek" z SHEEP, DOG & WOLF (Sciera)

HIV

hiv@psxextr... e.p.

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: SC2, Metroid P, Def Jam V, Midnight Club 2



MAM SYNA!!! Kacper urodził się pierwszego dnia kalendarzowej wiosny, a godz. 21.02. Wagiży 3,5 kg i mierzy 54 cm urwis, krzyczał na sali porodowej jak najęty - zuch! Maja dzienna żona była - dzielna, choć swoje wycierpiała. Towarzysząc "w akcji" ryżowałem ze szczupłą jak szczeniak Kocham Was, Agnieszka i Kacprze, Kocham Was ponad wszystko (nawet bardziej niż grę wideo) [S. nie przesadzaj!] Urodzony, z pomocą kompasu ustawiłem się na północ i pierdłem w tym kierunku tak mocno, jak nigdy dotąd. Jestem ojcem i mam syna! Hu-hu-hu!!! Foto za miesiąc... (...) SARE, Ty lepiej nie fikaj! Mam dla Ciebie specjalną wiadomość: 3704SSY-0773H (kies rozszyfruj!). Tytułem dygresji: Jedyną co Franca dała światu dobrego, to miłość francuska! (...) SOUL CALIBUR 2 - dla mnie absolutna bomba atomowa! Hihahaha!!! (...) "Reaktywacja" już na diach! I need ma! Fio-Nol! (...) Do wszystkich fanów Jeta Li: ołkaz zagral on w filmie "Komeo mus umrzeć", a nie "Romeo i Julia" (maja foto z poprzedniego nr PE). Saray, "głupowka" dała o sobie znać, hahaha! (...) Shiva, dzięki za "20-kilobajtowe dysputy" - jesteś przedmiotem gawędzaroze! (...) Oki, spadam "procz melody" □

Najbardziej wkurwiający boss: w wyścigach z dwukrotnie szybszymi i potężniejszymi furami!!

dziedzina: wsio, prócz RPG

aktualnie męczy: ISS3, PES2, , Metroid P, SC2

SHIVA@XENOTRE... e.p.

Shiva

Dzienne czasy. Czas, w których oglądając prognozę pogody na rodzimym kanale, dowiaduję się najpierw ile jest stopni w Iraku oraz gdzie panuje nad owym krajem zechmurzenie. Czas, w których podczas wojny na każdego jednego żołnierza przypada dwóch dziennikarzy i pięć kamer. Cyrk. A klauz pokroju Jaya Leno z NBC, w tok lubianej przeze mnie, cętej formie wojny. Trafiają w dziesiątkę - w tej wojnie nie chodzi o ropę, lecz o benzynę. Jest pięć przyczyn uderzenia na Irak: Shell, Exxon, Mobil, Texaco i BP (...) HIV grabuję: stary bywał Uściska żonę, syna zaś trzymaj z dala od Redakcji. Do uzyskania pełnoletności na wszelkie wypadki nie pokazuj mi nikogo z nas! Butelka się mrozi (...) Kurczę. Myszą biega ostro wszędzie z łobą pełną bawry, co podobna odbiło się na spodku popularności Playmate i Rapa. A mówięm: zostaw dom. Kali z koleś polecił mi "zadzwonka, fantastycznego" seta hard NRG, po adslach:uon, którego smiało mogę łuskać łuski w fabrykach obróbki stali. Ale wnyły "robak", dzięki przypała! (...) Czekam i mesamowicie tęsknię za pewną kobietą. Jak za żadną inną. Tara, pieszcz się do cholery □

Najbardziej wkurwiający boss: Sciera, kiedy zalegam z tekstem

Star

star@psxextr... e.p.

dziedzina: "sejwy" z RPG

aktualnie męczy: Dark Cloud 2, Xenosaga, Breath of Fire: DQ



Khu, phu, thu! Coś mnie chwyciło za gardło i nie chcia puścić, sam nie wiem skąd się to wzięło - przecież w żadnym Hong Kongu ostatnio nie byłem. W dodatku choć to moje "dychanie" nie jest zaręczliwe, to jednak szczyt trafił mi konsolę i na drugą część dziesiątego FINAŁA mogłem tylko popatrzeć, jak inni grał. Hark! Chyba przebadam sobie ślinę pod mikroskopem, czy czasem nie kłębię się w niej jakieś nanomyszynki, od których PS2 musiałoby iść na zwolnienie lekarskie. A może to z Iraku przywiozł jakieś arany - wszak Saddam wciąż straszy swymi radioaktywnymi gładem. Pewnie niedługo powstanie huzin filmów dotyczących Irwage: własne wojny, okazy - nie przepuszczaj również potencje, rynku globalnego wypuszczając Mission Pack do popularnych strategii i strzelanek (Medal of Honor, Hunting for Saddam) Tak w ogóle to większość gier powinna posiadać opcję zastępowania mord przeciwników twarzami "ulubionych" polityków a wtedy każdy niezadowolony po prostu siedziałby w domu i maltretował podobizny swoich "idoli" na ekranie telewizora, a nie łotał jak głupi z transparentami po ulicach. □

Najbardziej wkurwiający boss: Diabeł, Indeleto (Star Ocean 2), Luca Blight (Suikoden 2)

dziedzina: krwawe strzelaniny i kłiwie filmy

aktualnie męczy: ZO2, SC2, Splinter Cell (PS2), Primal, SH3

MYSZA@XENOTRE... e.p.

Myszka

"Iraq ataq! Iraq ataq! A co robi Myszka? No, co robi Myszka?!!" O! Wymyśliłem posenkę. Oczywiście że mąg w roli głównej. Ostatnio Shiva pisał o podrózkach koleje. To może i ja się wypowiem, tyle że o komunikacji miejskiej. Otóż stwierdzam, że lepiej być już użytkownikiem w formie mocnego przepicia, smrodu z gęci i w ogóle. Do takich kanarów nie podchodzi. Na gorzej zaś być enerylowanym starsząką o kuwaci. Kontrolerzy MPK mają na nią niezawodny sposób. Przy wejściu wypychają ją na jakieś sadzenie ("proszę sobie usnąć"), blokują w kilku drogach do kasowni, a za moment bieleńcy proszę Razraczowanie babe z biuletami miesiecznym trwa... (...) Kłos chce zapłacić do upadłego posiadacza PS2! Nawet najstarsi gromie nie pamiętają już miesiąca wolnego od hitów. To na pewno zremista okrutnego Bondzie! Bondzie! Jo che 3DD i (palegas czoła!) A w ogóle to w tym miesiącu jest pytanie o najprzystępniejszego bossa z gier. To w stawiam tu Windows - boss blokujący dostęp do mojego komputera. Zaczyna od zamykania programów, wieszania Worda, a kończy na blokowaniu HD - wydawanie płyty głównej w kosmos. Ech! □

Najbardziej wkurwiający boss: Sowi demon, Kat katów (SH3), Psycho Mania oraz dmuchana gąbka z dowolnego RPG



PRZYGODOWA

Nightcaster 2

Wydawca Jaleco Entertainment
 Grafika/Dźwięk 5/3
 Akcesoria 1-2 Players
 Wiek 10+

Oni są nadal wśród nas! Z ukrycia inwigilują każdy nasz ruch i w dyskretny sposób pozbawiają się niewygodnych osób. Niewiele brakowało, żebyśmy stali się kolejną ofiarą kosmitów z JALECO i powiesili się na zielonkawym kablu od pada, kiedy heroicznie próbowałem ujarzmić toporne sterowanie, atakowany przez chmary pokracznych przeciwników o inteligencji ameby. NIGHTCASTER 2 to nie tylko krok w tył w stosunku do poprzedniczki, ale i jawna zbrodnia na Graczech. Przemierzamy jedną z dwóch postaci do znużenia podobne okoliczności, przy towarzyszącej całej czas, jakże charakterystycznej dla produkcji fantasy, monotonnej, technosłusce. Zapomnijcie o dobrej zabawie (chyba że poszerzycie sobie uśmiech za pomocą żyletki) i jakiegokolwiek taktiki - tu się ginie, w kółko i do znużenia. Sio mi z tym! (Mazzi)



PRZYGODOWA

Superman: tMoS

Wydawca Infogrames
 Grafika/Dźwięk 5/5
 Akcesoria 1 player
 Wiek 10+

Ostatni syn planety Krypton jest jedną z moich ulubionych postaci ze świata amerykańskich komiksów. Kiedy Solara podał mi nową gierkę ze słajni INFOGRAMES, byłem pełen obaw, pamiętając gniota z NS4. Okazuje się, że kryptonitowa poświata Xboxa wyraźnie nowej grze nie służy, bo jest to zaledwie średniak. Chore sterowanie szybko zniechęca do gry. Superman lata, jakby nawąchał się kleju, a jego zbakany głosik śmieczy. Hiroi lata nad "kartonowym" miastem, w którym nie widać śladu życia. SUPERMAN wprowadza do gier konsolowych efekt "kapra" - bump mappingowane wieżowce odbijają wszystko, poza samą postacią (sic!). Jeśli koniecznie chcecie "zaprzężyć" się z panem w czarowanej pelerynce, to sięgnijcie po cel-shadrowaną grę na PS2, natomiast THE MAN OF STEEL zmocacie (a nawet trzeba) sobie podarować. (Mazzi)

TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

Mimo że Tao Feng może się podobać, to i tak prędko "zniknie z afisza" i nikt nie będzie w niego grał - smutne, ale prawdziwe.



Muszę przyznać, że TAO FENG już od pierwszych zapowiedzi wydawał mi się słaby.

Głównym tego powodem był fakt, że za projektem tym stanął niejaki pan Tobias - jeden z twórców MORTAL KOMBAT. Co jak co, ale w moim mniemaniu jest to bardziej antyreklama, niż chwyt, który mógłby zwać potencjalnych nabywców...

Ale do rzeczy. Dostajemy pod kontrolę trzynaście postaci, które podpisują się wielce ambitnymi ksywkami a'la "Fierce Tiger", czy "Iron Monk". Ponadto wiele z nich ma design nawet bardziej wiejski, niż w



MORTALU. Są jednak od tego wyjątki - laseczka Jade Dragon nie tylko nie jest "smokiem", ale nawet wdianko ma niczego sobie - oklaski dla tej pani. Fighterzy zaliczają się do dwóch wrogich sobie frakcji, co staje się motywem do podjęcia walki w trybie Quest (swego rodzaju Story Mode).

Wkraczamy szybko na arenę, żeby zobaczyć, jak wymachuje się kończynami a tu mija

niespodzianka - grafika jest bardzo dopracowana. Plansze wydawano po brzegi szczegółami, a do tego prawie każdy obiekt można zniszczyć, posyłając na niego przeciwnika. Miejscówki są ciekawe i bardzo solidnie wykonane: ciemna uliczka, wrak statku, muzeum, dach z neonami - wszystko wykonane naprawdę fachowo, z detalami i połem. Z kolei postacie, jeśli przemilczec momentami naprawdę siermiężny design, także trzymają fason, jednak można się doszukać miejscowej pikselozji, czy też słabszych technicznie fragmentów. W każdym razie dopóki nie zaczniemy grać, wykonanie sprawia solidne wrażenie

Dopiero po sprawdzeniu kilku ciosów i kombinacji, wychodzi główny szkopuł tej produkcji. Zawodnicy poruszają się beznadziejnie - są tak sztywni, jakby wszyscy połknęli otów! Sytuacji wcale nie ratują "na siłę" efektowne techniki - każdy fighter posiada jakąś warancję gwiazdy bez rąk, czy też efektowny wyskok. Niestety, wszystko to wygląda, jakby zostało >>nagrane<< powoli, a potem przyspieszone - żenujący efekt. Do tego dochodzi maksymalnie irytujące powtarzanie dwa razy jednego ciosu pod rząd podczas combosa. Widzieliśmy już ten idiotyczny patent w MORTALU, natomiast Tobias pewnie sądzi, że wygląda to nieźle. Jakże bardzo się myli...



Walki opierają się na przeprogramowanych combosach, do tego każda postać ma dwie dodatkowe postawy oraz atak ze ściany, czy też stojących gdzieś w tle słupów. Jest też dość sporo ciosów pojedynczych oraz około trzy rzuty na postać (która, o dziwo, są świetnie animowane; widać kolosalną różnicę). Podczas walki ładuje się też pasek Chi, który pozwala odpalić trzy mordercze ciosy (rozmaite czary-mary, strasznie krojące



energię). Ciekawym pomysłem są trwałe obrażenia kończyn - jeśli ciągle blokujemy lub zbieramy bity np. po rękach, to w końcu (po uprzednim ostrzeżeniu) postać upada i zwija się w konwulsjach, po czym wracamy do walki zadając tylko 50% obrażeń rękami. Można się też błyskawicznie wyleczyć, używając paska Chi.

Zastosujmy porównanie: pamiętacie jeszcze KAKUTO CHOJIN? Straszna bieda, chociaż znaleźli się i tacy Gracze, którym się ta gra spodobała. TAO FENG wypada znacznie lepiej, chociaż i tak jest to tytuł, o którym - powiedzmy to szczerze - nikt za pół roku nie będzie pamiętał (nie mówiąc już o granu w niego). Czy warto zatem inwestować? Xbox ma DOA3, a teraz również świeżutkiego SCII. (...) Co, jeszcze tu jesteście, zamiast grać w CALIBUR A?



WERDY		MUTTI	
MICROSOFT		IJATKA	
GRYWALNOSC:		8 6	
10			
8			
6			
4			
2			
0			
PLUSY		MINUSY	
▲ wykonanie		▼ design zawodników	
		▼ słaba animacja postaci	
		▼ ubogi system walki	

OCENY ZGREDZIOLI: MAZUR 7, COX 5

Zapomnisz o grze po godzinie.

TAO FENG jest moco. Widać, że panu Tobiasowi przyszło do głowy kilka abitych pomysłów, ale nie wiedział jak je w pełni zrealizować. Może się podoba design postaci oraz chwyt, który w większości przypadków (Mortalska rzadzi), wykonanie oraz także stę na bardzo wysoki poziomie, przy tym zawsze możemy odbić się od ściany, dostać dodatkowe obrażenia od rozgarzonej postaci, czy wpaść pierami na kolumnę (co widać na kolumnie). Rozczarowuje za to system walki, zdecydowanie za mało mieszanie wysokości, rzucanie mieczem i słaba muzyka - jakies "pi-pi" w tle, które ni to zbij, ni to parzy. Gdyby Tobias pogodził się z Boonem i Pablo - już praktykami.

Ocena: 6



MotoGP3

Official Game of MotoGP

W przypadku serii MOTO GP, NAMCO zabrnęło w ślepy zaułek. Niczym taśmociąg rodem od ELECTRONIC ARTS - co rok wydaje kolejną część, wprowadzając jedynie kosmetyczne zmiany. W "dwójce" dodano efekt mgły, aby nieco rajcowność wywindować, natomiast "trójka" dostała 5 nowych (łącznie 15) torów oraz... widok FPP Yeah!

Trzeba przyznać, że ten mały, lecz jakże ważny szczegół spowodował, iż zabawa nabrała nowego wymiaru. Co prawda obserwując tor z tej perspektywy poziom trudności cholemić idzie w górę, ale doznania są niezmiennie konkretne: prędkości są premiowane drganiem tak rzucającymi, że można załusnąć podłogę z radości, zaś każdy jeden uślizg tylnego koła powoduje chwilową dezorientację. Graficznie też jest kozacko: widać część kierownicy, ruchome elementy, pracujące prędkościomierz oraz obrotomierz. Klimat jak się patrzy, pierwszoligowy. Szkoda jednak, że potrzeba było aż trzech edycji, aby NAMCO wreszcie zcczało klimat (hm, podobnie było w przypadku serii MOTO RACER na PSX).



W ogólnym rozrachunku oprawa graficzna nie uległa wyraźnemu tuningowi od czasów "jedyńki", a co za tym idzie - dostała swych włosów. Niestety, dokuca aliasing, brakuje bump-mappingu, a i tekstury nie wywołują już zachwytu (szczególnie wśród Graczy obcujących z Xboxem i jego efektami). Asem w rękawie produkcji NAMCO są nade fenomenalne Replays, dynamiczny montaż też urywa, natomiast ujęcia z kamery zainstalowanej w helikopterze

hen! ponad torom - powodują, iż pralnie mają więcej roboty!) In plus należy również zaliczyć oprawę dźwiękową - doskonale zsamiplowane ryki silników, wstrzelona w klimat muzyka (techniczne drgawki oraz rockowe rify).

Trzecia część MOTO GP to bez wątpienia wielka uczta dla wielbicieli jednoślądów. Mnie zdążyła się już przejechać, lecz jeśli masz z nią do czynienia po raz pierwszy - do oceny końcowej śmiało dorzuć jedno "oczek". Nie śledzę zmagania profesjonalistów w rzeczywistości, natomiast entuzjasta może być zadowolony z faktu, iż znajduje tu pełne licencje na wszystko (nazwiska, teamy, tory, maszyny). Nie można także przejechać obojętnie obok Multiplayera dla 4 Graczy (Split Screen), a także znanych trybów Challenge (100 zadań) oraz Legends. Na koniec ważna notka dla nie mających dotąd styczności z serią: ta gra jest dla każdego! Można szarpać "na wariata", arcade'owo, ew. zapodać tryb jazdy "symulacja", aby na każdym zakręcie chuchać na klawisz "X", co by zbyt głęboko nie wpadł Poiecam ☐



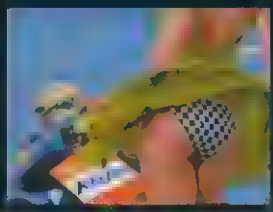
SPORTOWY KOCIĄK NAMCO



■ Po Reiko Mugase oraz Ai Fukumori, NAMCO ma nową łaskę-moskalkę (od czasów MOTO GP2), która ma z założenia promować wszystkie gry sportowe z czczonej stajni. Fajne, hm...?

Hiromi Yoshino

- urodziny: 4 września
- wiek: 18 lat
- wzrost: 162 cm
- Grupa krwi: A
- Miejsko w: Tokio
- Hobby: kibicowanie (zwłaszcza "Świąteczni"), zakupy



WERDYKT

NAMCO WYSCIGI

7.7

PLUSY **MINUSY**

▲ widok FPP rulez!!! ▼ robi się z tego lasmociąg

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 7, KUJOT 7

MAD GAMES
Centrum Handlowe
Ul. Kondratowicza 37
03-283 Warszawa
tel./fax (022) 676 99 93
tel.kom. 0203 224 222

WYPRZEDAŻ BIEŻĄCA
PS2 KBOX GAMECUBE
CENA WAZNA DO WYCIĄŻENIA ZAPALONY

NOWE LOGO

czynnie pon - pt 11-19

WYSYLKA DOSTAWA 24h

rok założenia 1997

DLA STAŁYCH KLIENTÓW ZNIŻKI!!!

MAD GAMES

SPRZEDAŻ SERWIS KOMIS

SUPER CENY KONSO

ZAPAMIĘTAJ TEN ADRES
www.madgames.pl

PS2
Game Boy
Advance
PlayStation
Xbox
Game Boy Advance
PlayStation 2
Xbox
Game Boy Advance
PlayStation 2
Xbox



Tom Clancy's SPLINTER CELL

W czas rewanzu! Czas bezszelestnego umierania! Xbox dostał już swoją wersję przygód Snake'a (recenzja miesiąc temu), nadeszła więc najwyższa pora by w naszym wymiarze Sam Fisher zaatakował PS2, a przy okazji GC. Nie obyło się bez cięć, zmian, konfigurowania pewnych rzeczy. Odnowa, ale też i usprawnień, dodatków. Co by nie mówić, konwersja prezentuje się ciekawie. Zapraszamy!

Po raz poszła znakomita część efektów prezentujących światło i cienie. Ale chyba nie naprawdę, nie ma tutaj światła, nie będzie inaczej. Jest natomiast już jakieś światło, okrojony (wentylator nadal załamuje wpadające promienie, brakuje poświaty, rozszczepień światła i w ogóle efektów niższego kalibru), albo w pojedynczych, specjalnie do tego przygotowanych miejscach (vide cmy latające naokoło żarówki). Z drugiej strony nie jest źle, bo PS2 i GC mają co pokazać - cienie postaci wydłużają się i skracają, zależnie od oświetlenia, wprowadzono też huśtające się lampy, które dodają środowisku dynamiki. Ponadto porty zostały zaopatrzone w powietrze drgające pod wpływem wysokiej temperatury, efekt pary czy mgły unoszącej się nad ziemią. Wprawdzie stosowano nieco ogień, który na Xboxie oślepia rozmytą, białą poświatą, ale nadal wygląda sugestywnie. Zostawiono za to lampki punktowo rozbijające ciemność, słońce rzucające pomarańczową tunę czy wszelkiego rodzaju powierzchnie elastyczne (zależny z materiału itp.), realistycznie oddające fizykę. Nadal zawodowo prezentuje się także noktowizor i filtr termiczny, choć minimalnie obniżono ich jakość.

W ścieżkę fabularną wpleciono nowy level... i to wpleciono naprawdę dobrze, bezboleśnie - jak gdyby od zawsze tworzył podstawową część scenariusza. Jest długi, dość ciekawy, a Fisher przywdziewa w nim kozacki, maskujący kombinezon (ma śliską, fajnie błyszczącą powierzchnię). Akcja rozgrywa się na terenie elektrowni nuklearnej, a rozwalanie żołnierzy przy lekkim próśnięciu śniegu wypada... chłodno! Z kolei scenerie znane z X-a trochę przemodelowano. Zrobiono to z dwóch powodów - tam, gdzie słabsze konsole nie pociągnęłyby wszystkich detali i efektów (wywalono jakiś budynek z tła, pokój, obcięto balkon z przechadzającym się cywilem itd.), a także tam, gdzie stwierdzono, że ułatwi to ciche przemknięcie się bokiem. Rozgrywka stała się bowiem łatwiejsza. Dodano nowe ostony, zmieniono nieco układ korytarzy, czasem przedstawiono chodzących wartowników. Szczerze powiedziawszy ja tam wolam starego, zdecydowanie bardziej wymagającego SPLINTERA (teraz usunięto np. dużą ilość ładunków z pola minowego, zredukowano czujność wroga). Gracze z mniejszymi samozaparciami z pewnością przyklasną!

Historia Fishera zyskała na szerszym ujęciu. Ekipa UBI SOFT pokusiła się bowiem o wrzucenie zupełnie nowych wstawek renderowanych (łącznie z Intrem), dzięki czemu dowiadujemy się zdecydowanie więcej, czy to o akcji poprzedzającej Twoje działania, czy też np. o prywatnych wątkach lekko ślwiącego komandosa (mówi jego córka, głównie ujęty na X-Box, teraz wyjaśnia). Posiadacze PS2 i GC dostali więc w łapska bardzo dobrze opracowane konwersje. Oczywiście nie da się przemilczeć cięć w oprawie (niższa rozdzielczość tekstur, częstsze Loadingi, momentami lekkie szarpnięcia), niemniej lokacje mają klimat, sporo detali (nie licząc dziwnie słabej hali treningowej), a eliminowanie wrogów wciąż swój potężny, schowowy POWER. Jak na możliwości sprzętowej konsoi uważam za udane.

WERDYKT MYSZAQ

UBISOFT SKRADANKA

GRYwalność:

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

PLUSY

- ▲ dodatkowy level
- ▲ opawa na poziomie
- ▲ nowe efekty graficzne

MINUSY

- ▼ częste Loadingi
- ▼ cięcia w grafice/levelach
- ▼ ułatwiona rozgrywka

» PORÓWNIANIE (KONWERSJI)

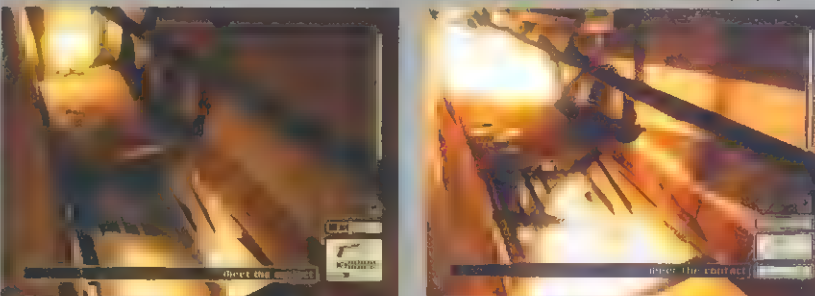
■ Ciężko oddać różnice graficzne posługując się mało dokładnymi (w związku z trudnościami sprzętowymi) shotami. Po lewej mamy przykłady lokacji z wersji na PS2, a po prawej Xbox'owsy oryginał. Różnice są niewielkie, ale warto je odnotować.



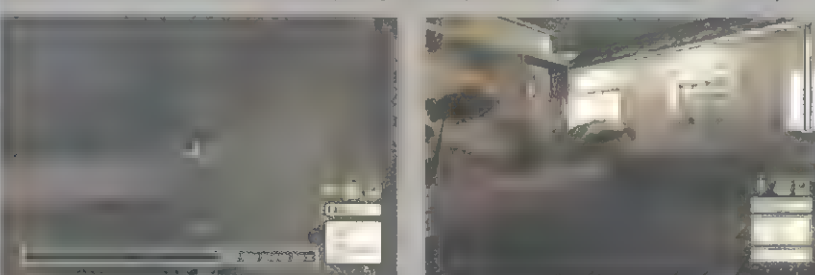
▲ Sam początek zmagania - misja treningowa. Tutaj jeszcze nic a nic nie wskazuje, że wersja na PS2 (GC) jest nieco gorsza. Mało tego - lekko zmieniona kolorystyka i bardzo udane oświetlenie dają momentami lepsze efekty niż w pierwowzorze.



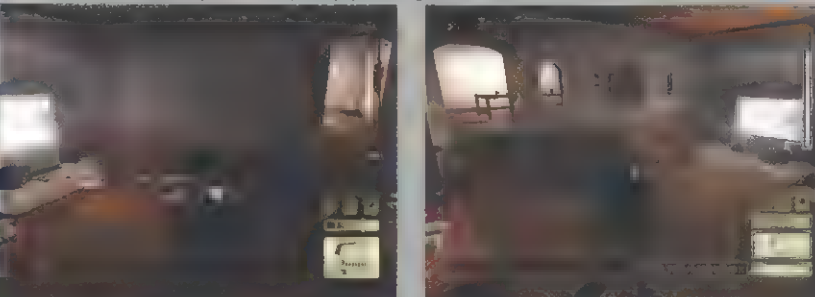
▲ Ciemność na PS2 nie jest tą nieprzeniknącą ciemnością, którą podziwialiśmy na konsoli Bill'a (w której Sam był niewidoczny nawet dla naszych oczu). Snappy światła i cienie nie wyglądają już zatem tak sugestywnie. To widać nawet na shotach powyżej.



▲ Na PS2 dodano kilka kosmetycznych efektów, na przykład efekt gorącego powietrza w pobliżu źródeł ognia. Niestety, same płomienie wyglądają słabiej, a co gorsza nie stwarzają takiego klimatu z powodu słabszych efektów "oświetleniowo-cieniowych".

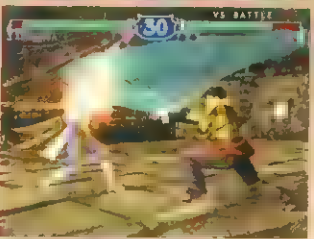
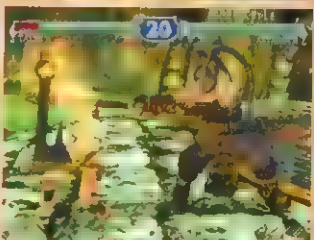


▲ Przykład cięć i uproszczeń - w wersji na PS2 pergola obrosnięta zielskiem nie pozwala zobaczyć budynku na przeciwko, a co gorsza, spojrzeć w dół i zobaczyć strażników patrolujących teren gdzieś w oddali.



▲ Kwień przykład "modernizacji" architektonicznej - na PS2 pomieszczenie nie ma już tylu otworów w ścianie, TV nie daje już takiego naturalnego efektu, za co całość zostaje (nie wiedząc czemu!) odbita lustrzane.

SOUL CALIBUR II



re SOUL CALIBUR określono kiedyś mianem "dramcastowej duszy", a prestiżowy

japoński periodyk Famitsu przyznał jej jedną z niewielu maksymalnych ocen w swej historii. Właśnie dla tej gry wiele osób kupiło niedawno "Makarona", włączając w to mnie. Minęło kilka lat, jest wiosna 2003 roku, a Ty przygotuj się na wspaniały port arcade'owego hitu, ponieważ niezależnie od tego, którą next-genową platformę posiadasz, czeka Cię ostra jazda.

Fundamentem ewolucji każdego sequeła w tym gatunku są - poza systemem - przede wszystkim nowi zawodnicy. Bardzo dużo obiecywaliśmy sobie po zapowiedziach NAMCO, tym bardziej, że w nowej odsłonie miały pojawić się aż cztery nowe twarze. To dużo, ba, dwa razy tyle do czego przyzwyczaiły nas kontynuacje beat'em upów.



Na pierwszy ogień idzie Koreańczyk - Hong Yunsung, który zastąpił znanego z wcześniejszych części Hwanga. Fani tego ostatniego mogą czuć się pokrzywdzeni stratą ulubionego fightera, jednak prawdą jest, że postać ta była zawsze trochę "na doczepkę" (mam na myśli to, że imitowała któregoś z zawodników). Natomiast Yunsung to zupełnie nowy zawodnik, zresztą towarzyszy broni Hwanga, walczący tym samym orężem (zakrzywiony

miecz). Jednak używa on całkowicie odmiennych technik, no, może poza kilkoma ciosami, które i tak znacząco różnią się od tych wykonywanych przez poprzednika. Po pierwsze, Yunsung naprawdę bryluje w technikach nożnych (momentami Hwoarang wymięka!), a do tego potrafi sięgnąć mieczem na ogromną odległość. Przykładowo, wykonuje daleki skok ze swojego specjalnego "odejścia" do tyłu, po czym wyprowadza pchnięcie z siłą, która miazdzy gardę przeciwnika! Ma też jedną postawę ofensywną (stojąc na jednej nodze), z której potrafi płynnie przejść z kopnięcia do rzutu - wypalając zrywającego beret buta w potylicę! Posiada on także szybki unik z pchnięciem, podobny trochę do tego co miał Hwang, teraz można jednak odwołać uderzenie, myląc tym samym przeciwnika.



Dalej, Raphael - specjalista od rapiera o wyglądzie rasowego szermierza.

Porusza się błyskawicznie, stosując wiele zmyłek, odejść, piruetów czy "podjazdów" - a wszystko to w czterech dostępnych postawach "przejściowych" (to dlatego, że nie można w nich długo stać, bądź dowolnie się poruszać). Przykładowo, w znany każdemu sposób podnosi jedną rękę do góry i kreśląc bronią małe "kółeczka" postępuje w stronę przeciwnika. Co wyprowadzi? Nigdy nie wiadomo, a trzeba orientować się szybko: piruet na bok, a może pchnięcie poprzedzone

się dziwne, jak na tak drobną postać, ma stosunkowo sporo ciosów rozwalających blok przeciwnika. Ta zwinna "mrówka" popisuje się też różnymi atakami z przodu - na przykład odbijając się obiema nogami od twarzy przeciwnika. Ogólnie Talim lubi akrobacje, co podnosi widowiskowość tej postaci. Wydaje się, że nie jest zbyt silna, ale atakuje z dużą prędkością i ciężko jest wgrzyźć się pomiędzy jej uderzenia. Ponadto dysponuje rzutem wielosegmentowym, w którym łamie przeciwnikowi rękę, po czym siada na nim i ładuje mu serię ciosów w twarz - modzio! Talim potrafi też skutecznie walczyć stojąc plecami do przeciwnika, do tego potrafi szybko schodzić z drogi uderzeniom - wykonując pełny obrót, czy też odwracając się plecami do oponenta, by zaatakować z tej pozycji.



Na koniec Cassandra - ta dziewczyna z kolei walczy krótkim mieczem i tarczą

Potrafi być irytująco szybka, a do tego ma bardzo małe opóźnienia po technikach (nie mówiąc już o tym, że wiele z nich trudno jest zobaczyć, bo nie są prawie w ogóle sygnalizowane). Nie ogranicza się też tylko do ataków mieczem - potrafi sprzedawać solidne "dzwony" tarczą,

Wreszcie uderzył - Soul Calibur 2 wpadł na arenę konsolową niczym rycerz ciężkiej jazdy, tratujący uciekającą w popłochu piechotę i to na wszystkich frontach.



■ Heihachi nie daje sobie w koszę dmuchać. Taki odczuje to na własnej skórze.

"młynkiem" zbijającym cios przeciwnika? Możliwość jest o wiele więcej, a "postaw" (zwanych "preparations") aż cztery - w dodatku jest do nich bardzo wiele przejść po szybkich ciosach, więc grając z obeznanym wymiataczem można się całkowicie poplątać. W dodatku Raphael ma zasięg niczego sobie, co sprawia że cały czas trzeba go uważnie obserwować.



Teraz laseczki: Talim używa dwóch sztuk broni przypominających tonfy (zakreślone ostrzami). Co może wydawać

co często kończy się spłynięciem przeciwnika. Ma też jedno szybkie odejście w tył, z którego wyprowadza silny cios, bądź odbija atak tarczą - i bądź tu mądry! Jak zaatakujesz, to spotkasz się z tarczą, a jeśli stoisz i blokujesz, to Cassandra może rozwalić Ci gardę (musi jednak wcześniej "naładować" siłę, naciskając trzy klawisze - więcej o tym w 'ramce systemowej'). Na krótkim dystansie Cassandra bezlitośnie punktuje przeciwnika, więc najlepiej trzymać ją na dystans, gdzie już nie ma takiej przewagi.

"Stara gwardia" także mocno się trzyma: Mitsurugi, Nightmare, Astaroth, Xianghua, Ivy, Voldo, Maxi,



video

Najlepsza gra wideo tym był dla mnie przez ostatnie 3 lata SOUL CALIBUR. I przede wszystkim... nie wyzyskiwałem następcy, bo szperanie w cudowną, DeCakową wersję gry nadal mnie kręci. SC2 jednak udzielił zaskakująco doświadczenia, z którego wynika, że twórcy dalej sztywno, bardzo rzeczniczo, rozbudowują i perfekcyjnie wykonują... ooo, to ostatnio skręcił i rwał animacja wpisaną straszliwie, NAMCO przynajmniej równocześnie przy trzech kameryach nie dopracowało sobie. Dla mnie najlepszą wersją PS2, z najlepszymi animacjami (tego w SC brakowało) Heihachim - w przeciwieństwie do Spawna i Linka, Heniek posiada tu doskonałą, szkodliwą tylko, że nie ma nielimitowanej wersji tego dzieła, kiedy to miał jeszcze rozczochrane włosy na głowie i kawałki ciała wyciągnięte z bokobrody. W nowej SC gra się wspaniale i wierzę, że pozbawione wad (frame rate) wersje PAL-owe będą zaskakująco dobre.

Oscena: 9+

PALETA UZBROJENIA

Dodatkowe broni to osobny temat. Począwszy od broni różniących się jedynie kształtem i mających



niewiele większy zasięg, bądź się od broni podstawowej, aż do zakręconych wariacji w stylu "mrocznego jaskiniowca" (wydaje ryki mamusia gdy trafi bronią do Asuritha) czy bombowej kij dla Kilika. Kolejne bronie mają albo większy zasięg albo specjalne zdolności, np. broń "zainfekowana" Saul Edge'em zabiera energię i Tobie, i przeciwnikowi, powoduje jednak guard damage, a jak trafi w ciało, to zabiera masę energii. I tak, przykład to kryształowy "dwuręcznik" dla Nightmare'a, przy którym powoli odrasta mu energia. Pięknie, prawda?

Każda postać ma dostęp do jednego rodzaju broni, niektóre stają się dostępne dopiero przy drugim przechodzeniu "Weapon Master". Wtedy misje stają się trudne i zakręcone (walka z Berserkerem na lodowej tafli w jednym z bossów zamków na zawsze pozostanie w mojej pamięci), a zdobycie jednego zamku to zajęcie na niemal pół godziny. [pablo]



Cervantes, Kilik, Taki oraz Yoshimitsu Powracają też nieobecne w wersji automatowej Seung Mina oraz Sophitia! Jednak to w dalszym ciągu nie wszyscy! Do składu dołączył "troll" Necrid, który jest z grubsza "kompilacją" różnych postaci, co w tym przypadku nie należy rozumieć, że to zwykła i biedna "zapchajdziura". No co, mało Wam? To dorzucicie sobie jeszcze jedną postać exclusive, w zależności od konsoli są to: Heihachi (PS2), Spawn (Xbox) oraz Link (GC). Dodatkowo mamy postać a'la Mokujin, a w roli tej występuje Charade. Łącznie: dwudziestu gotowych do walki zakapiorów. Wielu Graczy zastanawiało się, jak Heihachi może walczyć z uzbrojonymi postaciami. Ha, otóż dziadzia zaopatrzył się w stalowe "bransolety", co oczywiście umożliwiło mu nie tylko blokowanie, ale też odbijanie ciosów bronią. I trzeba przyznać, że porażki porządnie złożył. Siadają niektóre jego wredne gwaranty (np. Twin Pistons), a przykładowo jeden z uppercutów rozbił blok! Heh, do tego jego arsenał został konkretnie wzbogacony - nawet bardziej, niż w TK4! Spawn natomiast nieźle kochał toporkiem, dodatkowo potrafi puszczać fireballe (zarówno z ziemi, jak i specjalnego "lotu", który sam w sobie jest małym przebiegiem). Link z kolei rzuca bumerangiem lub bombami, a nawet strzela z łuku - zaopatrzył się chłopak, nie ma co (standardowo ma też miecz oraz tarczę). Natomiast niegrywalnymi postaciami są: Lizardman, Berserker oraz Assassin - specjalni przeciwnicy w trybie Weapon Master Mode. To tyle odnośnie składu.

Na liczbę zawodników, jak widać, nie można narzekać, co na szczęście idzie w parze z ich zróżnicowaniem; poza paroma wyjątkami, mianowicie pary Kilik i Seung Mina, czy Cassandra i Sophitia są dość podobne. No i mamy pierwszy minus - Mina oraz Sophitia zostały potraktowane po macoszemu, dostając bardzo mało (lub prawie zero) nowych zagrań. Co warto podkreślić, skład jest świetnie zbalansowany i można być szefem używając praktycznie każdego "lebaka" - NAMCO równo obdzieliło ich "talentem", za co należą się im brawa.

Ramkę z nowościami systemowymi znajdziecie na 3. str. recenzji, a zanim podzielę się wrażeniami odnośnie rozgrywki, czas na stronę audiowizualną! A jest o czym mówić, chociaż niekoniecznie w samych superlatywach. Zaczynając od intry - tutaj rzyknął się chyba nie ludzi, że można zrobić coś przebijającego SOUL BLADE'a. Jest konkretna, owszem, pomysłowa i dobrze wyreżyserowana, ale nie ma tego powera (Piosenka "The Edge of Soul" do tej pory



Włosy Mitsurugi'ego wyglądają nieco śmiesznie, tym bardziej jeśli się im przyjrzymy - 'kok' jest pusty w środku.

CO PISZCZY W MENU

SOUL CALIBUR 2 oferuje sporo trybów zabawy. Jednak aby mieć dostęp do "wszystkiego", należy zabić się nieca w "Weapon Master". Czekać tam na nas zadania o różnym stopniu trudności. Wyobraźcie sobie zadanie, które polega na biciu samych nóg Charade'a, albo misja w której walczymy z siedmioma przeciwnikami po kolei, ale możemy wycofać się z niej właściwie po każdej walce (jednak walczyć dalej, bo jeśli wygramy kolejną rundę - dostaniemy dwa razy tyle złota, co za poprzednią walkę)! Około 95% wszystkich zadań polega na pokonaniu przeciwnika(ów), ale jest to przedstawione w na tyle zróżnicowany sposób, że się nie nudzimy nawet przez moment. Oprócz tego, w każdym Chapterze (bo "Weapon Master" jest

wcześniej schieka, nowa postać staje się dostępną lub dostajemy jakąś wyposażoną broń, której nie można kupić. Czasem za ukończenie jakiejś planzsy dostaje się dodatkowe tryby zabawy poza "Weapon Master". Jest ich całkiem sporo, ponieważ lista wraz z wytłumaczeniem, co do czego służy

Extra Arcade - możliwość zmierzenia się z konsolą w zwykłej walce z tą różnicą, że mamy dostęp do zdobytych broni, a i przeciwnicy używają lepszego sprzętu.

Extra Time Attack - walka na czas; im szybciej, tym lepiej (trzy tryby).

Standard - osiem walk po dwie rundy.

Alternative - jak wyżej, wyższy poziom trudności.

Extreme - dwadzieścia walk jednorundowych, najwyższy poziom trudności (w zwykłym Time Attack Extreme, bez "Extra" mamy szesnaście walk)

Extra Survival - walka z zastępem przeciwników, trochę energii odrasta co walkę (trzy tryby), można korzystać z dodatkowych broni, konsola też to robi.

Standard - co tu dużo tłumaczyć: normalka.

Death Match - pierwsze uderzenie, które wejdzie w ciało, zabija.

No Recovery - energia nie odrasta.

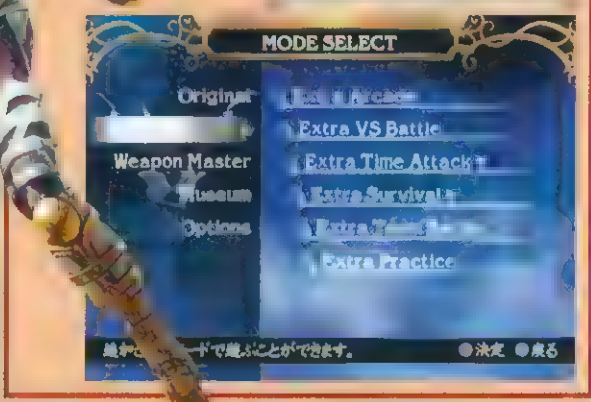
Extra Team Battle - wybierasz drużynę i walczysz z drużyną konsoli w pięciu walkach, jest dostęp do zdobytego wcześniej oręża.

Extra VS Team Battle - jak wyżej, z tą różnicą, że przeciwnikiem jest inny Gracz.

Extra Practice - można teraz ćwiczyć na dowolnej planzsy z dowolną zdobytą bronią. [pablo]



podzielony na Chaptery, w tym dwa sekretne) jest sklep w którym można kupić dodatkowe bajery, jak broń, jakąś galerię lub dodatkowy strój. Oczywiście, im lepsza broń, tym droższa, i tym później dostępna. Jedną z misji jest "badanie" zamków, gdzie walczy się z wieloma przeciwnikami w różnych pokojach zanim dojdzie się do głównego bossa danego zamku. Zazwyczaj za skończenie zamku dostaje się jakiś bonus, dodatkową planzję, otwiera się niedostępna





SOUL TECHNIKALIA

■ SOUL CALIBUR II rozwija bardzo elastyczny system wprowadzany w poprzedniej części, rozbudowując go też o zupełnie nowe elementy. Jeśli ktoś nie miał jeszcze styczności z CALIBUREM, to warto wiedzieć, że położono tu spory nacisk na obchodzenie ataków wertykalnych (pionowych) - jest to tym razem nawet łatwiejsze do uzyskania, niż w drugiej części doszedł specjalny typ sidestepu - jeśli unikniemy ciosu w ostatniej chwili, to na arenie pojawi się biały "kurz", oraz usłyszymy specjalny odgłos - nie jest to do końca potwierdzone, ale prawdopodobnie zwiększa to przewagę unikającego. Jednak trzonem systemu poruszania się jest oczywiście "eight way run", który pozostał w praktycznie niezmienionej formie (tyle że wiele z wykonywanych normalnie ataków przypisano teraz wyłącznie do "B way", co mimo

możliwości bufferowania podwójnego kierunku odrobnie wydłuża ich wykonywanie). Następną sprawą to istotna zmiana w wykonywaniu Guard Impact - teraz odbijamy ciosy wysokie i średnie naciskając "przód z blokiem", natomiast parujemy średnie i niskie, naciskając tył z blokiem (nie ma już skosów, co w moim mniemaniu jest dużym plusem). Zupełną nowością jest tzw. Guard Crush, czyli rozbicie bloku przeciwnika. Niektóre ciosy mają tę cechę naturalnie, niektóre wymagają przytrzymania przycisków, a jeszcze inne odpowiedniego poziomu naładowania (o tym za chwilę). Po otrzymaniu Guard Crusha postać jest w stanie wykonywać przez moment jedynie Guard Impact. Istotne zmiany dotknęły też systemu Soul Charge - olóż po naciśnięciu naraz trzech przycisków ataku, postać ładuje siłę, co zmienia parametry niektórych technik (oraz lekko podbija damage). Można ładować się w ruchu, lub też cancelować w charge'a recovery time z odpowiednich ataków (jednak można wtedy uzyskać tylko pierwszy z trzech poziomów naładowania). Olóż, właśnie - charge ma trzy poziomy, które dodają parametr Guard Crush wybranym ciosom, od określonego poziomu wzwyż. Po naładowaniu do końca (czyli Spirit Charge), niektóre techniki stają się nieblokowane. Kolejna ważna rzecz to ściany: cóż, wbrew przypuszczeniom nie zmieniają one wiele w kwestii juggle'ci czy combosów - żeby wykonać "techrol" ze ściany, wystarczy przytrzymać blok (ew. z kierunkiem), jednak dopóki nie dotkniesz się nogami ziemi, mogą nas dalej wytopać uderzenia horyzontalne. Jedyny plus ze złapania kogoś pod ścianą jest taki, że przeciwnik nie ma gdzie uciec, co pozwala atakującemu na skuteczniejszy pressing. Możliwe są też skoki od ścian z atakiem, które jednak nie należą do szybkich zagrań i przez to ciężko znaleźć dla nich zastosowanie. Bardzo ciekawy też wykorzystanie techniki Motion Blending, która spowodowała, że wiele postaw umożliwia dowolne poruszanie się - przykładowo, Nightmare może wykonywać ataki z Night Behind Stance Running, biegnąc W BOK. Podsumowując, system przeszedł udaną metamorfozę, i chociaż czasami zdarżają się drobne przekłamanie przy trocheńskich atakach (bolićka każdej bijatyki 3D), to trzeba przyznać, że walczy się świetnie - brawa dla NAMCO! □ [multi]

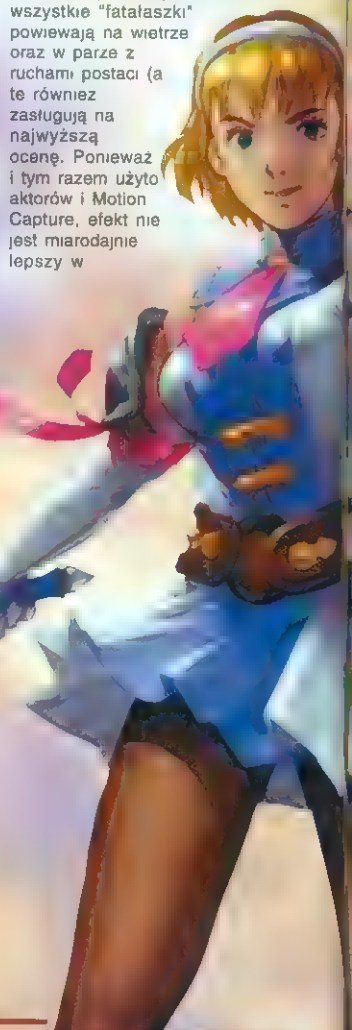
MUSEUM

To menu odblokuje się jak tylko kupisz którąś galerię, kata albo skończysz grę. Możesz przeglądać obrazki, popatrzeć jak walczy konsola na planszy, którą wybierzesz, w dowolnym stroju i z wybraną bronią. Dalej masz menu z kata, niestety stare postacie nie dostały nic nowego, a z nowych chyba tylko Rafael i Talim mają naprawdę fajne techniki, reszta rozczarowuje. Character Profiles to fajna rzecz: są historie postaci (można się dowiedzieć dlaczego np. Link, Spawn albo Heniek przystąpili do turnieju i jakim cudem), można posłuchać co postać ma do powiedzenia, czy też dowiedzieć się jako plansza należy do danej postaci. Weapon Gallery to obszerna informacja o każdej broni, którą zdobyłeś. Dowiesz się, jak broń wpływa na siłę czy zasięg postaci i przeczytasz krótką historię danego oręża. W Demo Theater możesz obejrzeć zakończenia gry bez konieczności przechodzenia jej jeszcze raz. Jest też zakończenia z wersji Arcade. □



rozkłada wszystko). Podobać się mogą dynamiczne sceny walk, z uwagi na dobrą reżyserię i kilka ciekawych pomysłów, ponadto można już tutaj zobaczyć ekskluzywną postać. Stajemy wreszcie na arenie!... "Wzorowo" to za słabe określenie! Kolory wręcz wylewają się z ekranu, developer postarał się o prawdziwie artystyczny design aren, w których pole walki rewelacyjnie komponuje się z tłem. Wyobraźcie sobie walkę u bram zamku, który przetrwał oblężenie. Widok na skapane w zachodzącym słońcu pobojowisko (ze szczątkami maszyn oblężniczych) rozciąga się aż po horyzont. Walczymy na pozostałościach zwanego mostu, a posuwając się w stronę bramy wkraczamy na brukowany pasaż (oflankowany z obu stron zniszczonym murem). Z kolei między stalowymi prętami bramy widzimy potężną twierdzę w orientálním stylu - architektura wspaniale wpływa na wrażenia z walki, jak również na jej przebieg! Design jest bardzo pomysłowy i wysmakowany, i to niezależnie od tego czy walczymy w bibliotece, przy otoczonej kolumnami fontannie, czy też przed tonącą w kwiatach wiśni pagodą. W oczach rzuca się ogromna ilość obiektów 3D oraz smaczków umieszczonych przez autorów: przykładowo, w ruinach katedry (arena Nightmare'a) można zobaczyć zewnętrzne łuki podporowe i bogato zdobione organy a światło leniwie sączy się przez rozetę i witraże - efekt całości jest niezmiernie klimatyczny. Aren przeniesionych z automatu jest łącznie dziesięć, a do tego dochodzi jeszcze pięć przygotowanych specjalnie dla wersji konsolowej! Przypominają one nieco te z poprzedniej części, ale można wybierać w nich rozmiar ringu, bądź na przykład zagrać z "piersiennym rawy", przepiękającej zawodników stojących na obrzeżu! Niemniej ważne są oczywiście sylwetki walczących, tradycja serii stała się, że ich stroje pełne są rozmaitych detali, haftów, powiewających dodatków, czy bogato zdobionych elementów pancerza. Jednak przepych ten nigdy nie wiał tandetą -

bogactwo idzie w parze ze smakiem, a efektem są wspaniałe dopracowane postacie (większość z nich ma trzy dostępne stroje). I choć niektóre koncepcje niekoniecznie muszą przypaść do gustu (np. Astaroth z purpurowymi "czołkami" w drugim stroju, czy Mitsurugi z "afro na kiju"), to większość ubiorów z pewnością trafi w preferencje Graczy; nowa zbroja Nightmare'a (stalowe "skrzydła" na hełmie, a także czerwona "kita" powiewająca z tyłu), "muszkietarskie" fatalaszki Raphaella (buchiaste rękawy i przyciasne galoty), czy też odjechane hełmy Volda (w trzecim stroju wygląda trochę jak Obcy! Supah cool!) - to zdecydowanie to, na co czekaliśmy. Naprawdę brakuje mi słów zachwytu nad tym aspektem produkcji, dodatkowo wszystkie "fatalaszki" powiewają na wietrze oraz w parze z ruchami postaci (a te również zasługują na najwyższą ocenę. Ponieważ i tym razem użyto aktorów i Motion Capture, efekt nie jest miarodajnie lepszy w



■ Soczyste kolory i wspaniałe efekty - grafika w SCII to prawdziwa uczta dla oka!



Sporą gratką są też formy (tzw. "kata") rozmaitych sztuk walki z bronią - możemy je zobaczyć bądź to czekając chwilę w głównym menu, bądź też w trybie "museum" (po wcześniejszym ich zakupieniu). Szkoda tylko, że wielu postaciom pozostawiono je niezmienione od poprzedniej części. Hmm, tak tu się rozwodzi! I podniecam, ale też po to, żeby przygotować Was na pewien zgrzyt. Otóż, niezależnie od platformy, nowy CALIBUR lubi sobie od czasu do czasu "chrupnąć". Nie jest to jakieś bardzo częste, ale da się zaobserwować pewną regularność w gubieniu klatek - na przykład przy niektórych ciosach (tych z wieloma efektami "pirotechnicznymi"), bądź arenach. Jest to pewna rysa na tej gładkiej powierzchni ideału, jednak nie na tyle duża, żeby znacząco przeszkadzała w rozgrywce. Chociaż, nie powiem, wszyscy bylibyśmy zadowoleni, gdyby udało się

tego uniknąć (HIV: na
szczęście sporadyczne
chrupnięcia nie przeszkadza-
ją w egzekwowaniu
techniki).

Muzyka, czyli kolejny element składowy ducha tej gry, również prezentuje się (jak zawsze) świetnie, ale... Analogicznie, jak w przypadku tro, już chyba nigdy nie espnie się na wyżyny, które łagnała w SOUL BLADE. Niemniej stamtąd prawie każdy tytu, ta muzyka po prostu ęterała się w świadomości i nie ęciała już wyjść. Natomiast 'wójka' prezentuje podobny ęziom oraz koncepcję, co ęrsja DeCekowa - bogato ęmizmie, wzniósł motyw, ędaje w wielu przypadkach ęwymy aranzacjami, bądź ęzterwowaniem znanych już z ęri tematów. Ja jestem ędowolony, ponieważ muzyka ęnie współgra z klimatem ęnsz (np. we wspomnianej ęedrze słyszymy kawałek z ęganiami) i bardzo przyjemnie ęgo słuha, jednak ęzostaje pewien nieokreślony ędosyt (po przecię już dawno AMCO pokazało, że stać ich ę więcej). Również głosy ęardzo trafnie dopasowano do ęarakteru postaci - ciekaw ęo jestem, jak wypadną ęrsje anglojęzyczne USA/PAL, ęktórych pokładam wielką ędzęję jeśli chodzi o framerate. ęierzę że do sierpnia developer ęajdzie wystarczająco dużo ęasu na wyeliminowanie tych ęedociągnień.

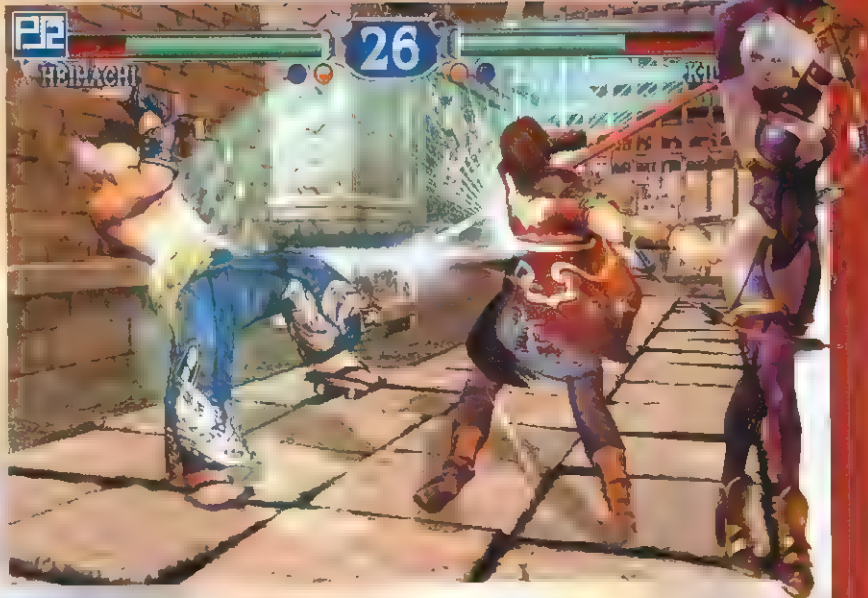
Na koniec natomiast najważniejsza sprawa - jak wypada sama rozgrywka? Czy nowe pomysły autorów się sprawdziły? Po pierwsze, trzeba od razu powiedzieć, że właśnie tutaj nowy CALIBUR pokazuje swoją prawdziwą moc. Bo tak naprawdę nie leży ona w bardzo zaawansowanej oprawie,

kozakim wyglądzie postaci, czy też innych przyziemnych aspektach, takich jak zbieranie broni i odkrywanie bonusów w trybie Weapon Master. Tak jest, prawdziwe źródło potęgi tej gry to niewyczerpane pokłady grywalności, oraz - trzeba to powtórzyć świetnie wywarzony skład zawników. Te dwa aspekty powodują, że jak już umieścić SCiL w czynniku konsoli, to zosłanie tam na dobre. Bardzo duży udział w tym zjawisku ma fakt, że gameplay jest bardzo daleki od schematów - tutaj każda sytuacja oferuje wiele rozwiązań i nigdy nie można do końca przewidzieć, jak przeciwnik poradzi sobie z naszymi atakami, bo możliwosc jest zatrząsienie (dodatkowo, wersja konsolowa otrzymała nową zagranicę względem automatu!). Chciałbym też na koniec wspomnieć o jednej ważnej rzeczy: o niesamowitej satysfakcji, jaką daje w tej grze bicie przeciwnika. I nie chodzi mi tu o samą radość z wygranej, ale o styl w jakim to przebiega. Postacie w SCiL masakrują się z taką gracją, że przy pierwszym obejrzeniu niektórych ciosów wielu Graczy wydaję mimowolnie, ciche "auć". Prym widoczną to oczywiście ciężcy figiterzy ala Astaroth czy Nightmarę (akcja Astarotha, w której dobija on butem głowę przeciwnika do podłogi, po czym obracając się na niej wbija mu topór w krocze, jest maksymalnie sadystyczna), jednak nawet drobniutki panienki mają wiele do powiedzenia w tej kwestii - finał, z jaką kunoichi Taki

rozprawia się z gardłem przeciwnika, nie pozostawia większych złudzeń (tylko nieprzyjemne mrowienie w jelitach).

Ktoś, kto nie miał styczności z grą, mógłby zapytać "co takiego ma w sobie ten SOUL CALIBUR II?". Są to niesamowita dynamika, błyskawiczne przemieszczanie się po ringu oraz niespożyte złoza pomysłów na zagrania, jakie autorzy przelali na postacie. Właśnie ta gra jest esencją prawdziwej walki - zapomnijcie o schematycznym sepieniu na wybiecia, po czym wstukiwaniu do znużenia tych samych combo'ów! NAMCO wraz z SOUL CALIBURem 2 wdeptało w ziemię całą konkurencję, to dosłownie w każdym aspekcie tej produkcji - poczynając od rewelacyjnych zawodników, poprzez oprawę i niesamowicie elastyczny system rozgrywek, a na prawdziwie magicznym klimacie kończąc.

Mozna by się tak zachwycać bez końca (zresztą chętnie napisalbym coś więcej o arsenałe postaci), ale... SOUL CALIBUR II jest grą WIELKĄ, bezdyskusyjnie jednym z największych tytułów na każdą z trzech platform, co więcej, już teraz zawiadnął ogromną rzeszą Graczy. W tym zadeklarował zwycięstwo tekkenowców. Co to oznacza? Turnieje, złoty i ogólna podnieć! Bo naprawdę jest czym się jarać -SCII wyładował w naszych domach, powtarzając sukces "jedyński" i zostając tym samym (być może) najlepszą bijatyką na domowe systemy. The Legend will never die...□



Perfect!

Nareszcie - drugi CALIBUR odwrócił się przy tym totalnie: spustoszenie. Ultra dynamika, eska jak kuleta gniała, cęła masę nóg, światła, wyglądających zagrań, pozycji i technik oraz programem możliwości kombinowania czyniąc nowego SC-ka fightera więcej idealnego, jak dla mnie, bezdyskusyjny: dalebski, któremu ciębiej najbliżej; tu nie podkoży już absolutnie nic. Ponadto liczne nowości w systemie (światy) w bardzo krzywy sposób wpływają na prowadzenie same rozgrywki, znacząc jej urozmaicając. W sterach SC2 vs YF4 vs DOA3 vs TK4 to właśnie nowy CALIBUR wychodzi zwycięsko. [Cover]

Oscars 10

"główny supporter koci
"and Culture", sporting
partner Matten, pro-



WERDYKT

NAMCO BIJATYKA



GRYwalNOŚC:



1 on 2
Players



2 player with
1 player



Dual 2
SNACK



PS2 Game
4 in 1

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	





9+

PLUSY

- ▲ niesamowite pojedynki
- ▲ nowi zawodnicy
- ▲ przełomowe nowości w systemie

MINUSY

- ▼ niestały framerate

OCENY: MAZUR 9, ŚCIERA 9+, STAR 9, KOSO 8+, HIV 10- NOŚNIK - DVD



atunek gier strategicznych nie jest zbyt rozwinięty na konsolach, strategie konsolowe nie zaskakują ani wyrażoną inteligencją CPU, ani jakimś większym rozbudowaniem, ale mają pewną bardzo ważną zaletę: są bardzo oryginalne - o ile oczywiście nie mamy do czynienia z portem z peceta. Gdybym miał wskazać firmę wybijającą się na tym rynku, to dzięki osiągnięciom ostatniego okresu tytuł ten przypadłby KOEI, które uraczyło PS2 takimi hitami, jak sene KESSEN, DYNASTY TACTICS, czy też siódma część serii ROMANCE OF THREE KINDOMS (oby "dziewiątką" jak najszybciej wyszła po angielsku!), a które w swych planach ma m.in. KESSEN III, DYNASTY TACTICS II i wspaniałe zapowiadającą się nową odsłonę NOBUNAGA'S AMBITION. I oto właśnie KOEI przedstawia kolejną propozycję dla miłośników gier strategicznych, PACIFIC THEATER OF OPERATION IV.

Jak sugeruje tytuł, rozgrywka skupia się wokół morskich działań wojennych - i to nie tylko na Pacyfiku, ale morzach i oceanach na całym świecie. Autorzy przygotowali dla Gracza zestaw misji mających swe korzenie w słynnych historycznych bitwach, chociaż zasadniczym trybem gry jest kampania osadzona w realiach II wojny światowej. Gracz może wybrać jedną spośród czterech stron konfliktu (Anglia, Niemcy, Japonia, USA), by po własnoręcznym ustawieniu sojuszy rozpocząć walkę o dominację nad światem podzielonym na 50 rejonów. PTO IV można rozpatrywać na dwóch płaszczyznach. Pierwszą z nich są bezpośrednie starcia, w trakcie których w czasie rzeczywistym sterujemy naszymi flotami, starając się unieszkodliwić przeciwnika. Oprócz statków działających się na wiele różnych klas, od niszczycieli po różnego rodzaju lotniskowce, krążowniki i pancerniki, w przypadku atakowania baz morskich zająć się też trzeba bazami lotniczymi. Można to potraktować jako swego rodzaju "morskiego KESSENa" - na ekranie widoczna jest często ogromna liczba różnych statków i samolotów, a jeden z trybów pracy kamery ustawiony jest tak, by wszystko ukazywał w filmowy sposób. PTO IV jednak nie zaskakuje równie atrakcyjną oprawą, cierpi na zwalnienia

animacji, chociaż trzeba przyznać, że niektóre batalie mogą sprawić naprawdę przyjemne wrażenie. Niestety, taktyczne rozgrywanie batalii jest bardzo ubogie i po pewnym czasie staje się wręcz nużące. Zasięg działań Gracza jest bardzo ograniczony (przemieszczanie, wskazywanie celów i sposobu ataku, wysyłanie samolotów zwiadowczych), a AI stoi na bardzo niskim poziomie, co odnosi się tak do działań przeciwnika, jak i zachowań własnych statków - bardzo często okręty blokują się wzajemnie, a sposób egzekwowania Twoich poleceń niejednokrotnie woła wręcz o pomstę do nieba.

Na szczęście jest jeszcze druga płaszczyzna PTO IV, którą stanowi bardzo rozbudowana i bardzo skomplikowana otoczka strategiczna. Aby tytuł był przystępny jak największej liczbie osób, KOEI umożliwiło delegowanie zdecydowanej większości podejmowanych decyzji komputerowi, dzięki czemu Gracz może się skupić na przemieszczaniu swej armady i podstawowych zadaniach. Moim zdaniem jest to jednak zdecydowanie najciekawsza rzecz, jaką

PTO IV

Pacific Theater of Operations

To zdecydowanie najbardziej skomplikowana konsolowa strategia. Nie patrz na screeny z bitew morskich - taktyczne rozgrywki wbrew pozorom są tutaj tylko dodatkiem do działań strategicznych.



■ Nie ma to jak torpedowanie o świcie. W nocy samoloty nie mogą latać, przez co wszelkie lotniska są bezbronne. Gdy jednak wstanie słońce... Samoloty potrafią zmasakrować flotę.

ten tytuł ma do zaoferowania i delegowanie poleceń odbiera nam całą zabawę. Możliwości są zaiste PRZEOGROMNE - na opanowanie zasad rządzących rozgrywką potrzeba co najmniej kilka dni. Oprócz budowy statków, lotnisk i różnych typów samolotów, Gracz ustala też wszystkie inwestycje i kierunki odkrywania nowych wynalazków (od radarów, przez różne silniki, pancerze do różnych elementów uzbrojenia), podejmuje decyzje w kwestii blokowania szlaków transportowych za pomocą u-bootów, a także zajmuje się szpiegostwem i polityką (np. sojusznicza wymiana materiałów za technologię). Można nawet własnoręcznie zaplanować okręty i samoloty, które po zbudowaniu wcielmy w nasze szeregi.

PTO IV to gra przeznaczona dla BARDZO wąskiego kręgu odbiorców. Ubogie bitwy nie stanowią atrakcji dla Gracza lubiącego się w KESSENowym sposobie rozgrywki, zaś cała płaszczyzna strategiczna jest stanowczo zbyt skomplikowana dla przeciętnego Gracza. Jeżeli jednak lubujesz się w ogromnej ilości najróżniejszych statystyk, tabelek i opcji, PTO IV może Cię przyciągnąć na bardzo długo. □

WERDYKT

KOEI
STRATEGICZNA

KALI

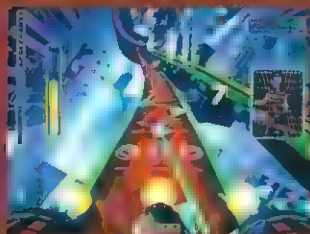
GRYwalność:		10 8 6 4 2		6+
PLUSY	MINUSY			
▲ bardzo bogate opcje strategiczne ▲ ogromna różnorodność okrętów i samolotów ▲ rozbudowanie	▼ zbyt skomplikowana dla przeciętnego Gracza ▼ irracjonalna AI ▼ bitwy szybko stają się monotone			
OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 5+				
MOŚNIK - CD				



Osoby które miały styczność z FREQUENCY, można podzielić na dwie grupy: tych, którym grała podobnie

tych, których FREQUENCY
opisał i stał się jedną z tubylczych
pozycji - bryk, które zawsze
ją w zasięgu ręki i nigdy nie
wędrują na polce. Ja należę do tej
drugiej grupy i żyjącą rekordy w
FREQUENCY wprost nie mogiem
nie oczekiwać głośno zapowia-
nego sequela, obawiając się
jednak o to, czy zapowiadane
przez autorów zmiany oraz
udziwnienia nie zepsują
przyjemności z gry. Koniec jednak
wyczekiwania w niepewności -
następca wreszcie nadchodzi.
AMPLITUDE zawirował w konsoli

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to ogromna poprawa grafiki. Ekran jest, pulsuje milionami kolorów psychodeliczne plansze, po których się poruszamy zaskakująco ścisła wszelakich elementów dekoracyjnych (ekrany telewizyjne itd.) i wzrost NIESAMOWITYMI efektami świetlnymi - brak mroków, by to wszystko opisać! Ale nie tylko w kwestii grafiki autorzy dopracowali ten produkt - nie zapomnieli odeszły dźwięk. Urwanie linii melodycznych przy końcach sekcji, teraz wszystko w gładki sposób komponuje się i odgrywany utworak; ponadto AMPLITUDE umożliwiła odtwarzanie dźwięku w systemie Dolby Pro Logic II. Zasadnicza część rozgrywki nie uległa zmianie. Każda piosenka jest rozbita na sekcje, które odpowiadają za dany element składowy utworu - perkusję, wokół, różne odmiany gitar, syntezator itd. Na każdej sekcje znajdują się nutki w formie kryształków, które mogą znajdować się w trzech liniach na sekcje: po lewej, po prawej lub na środku. Zadaniem Gracza jest



PaRappa na emeryturę, mata pod szafę, marakasy do akwariów - spróbuj teraz kontynuacji najlepszej gry muzycznej pod słońcem! Gra dla każdego!

naciskanie w odpowiednim momencie przycisku (lewy/środek/prawy), by trafić w kryształki i w ten sposób odgrywać odpowiednie dla ścieżki dźwięki. Jeżeli trzymamy wszystkie kryształki nadanym odcinku ścieżki, zostaje ona zablokowana i przez jakiś czas sama będzie grała, a Ty dostaniesz za nią punkty i będziesz mógł przeskoczyć na kolejną ścieżkę. I tutaj jest też kruczek: jeżeli uda Ci się po zaliczeniu jednej ścieżki przeskoczyć na drugą nie omijając żadnego kryształka to punkty za drugą ścieżkę będą naliczane podwójnie, za trzecią - potrójnie itd., aż do maksymalnego mnożnika x8. W odróżnieniu do FREQUENCY, w AMPLITUDE ścieżki są teraz rozmieszczone nie na obrzeżach tunelu, ale obok siebie. W praktyce nie sprawia to większej różnicy, odpowiednie strzałki pomagają nakierować, a w odległą, wolną trasę, a w razie czego można klawiszem SELECT zmienić widok i zyskać nieco większy zasięg widzenia. Pojawiły się za to nowe bonusy: "slow motion" zwalniający na krótko utwór, dzięki czemu można sobie łatwiej poradzić z trudniejszymi ścieżkami, a starego "multipliera" zastąpiło czasowe podwojenie wartości punktów za ścieżki. Doszedł też ręcznie odpalany "freestyler", który opiera się na podobnej zasadzie do



ścieżki "axe/scratch", tyle
tylko, że został o niebo
lepiej rozwiązany i teraz
dodatkowo dostarcza
wspaniałych wrażeń
wzrokowych.

Zastrzeżenia? A owszem są. Po pierwsze: nie ma możliwości "wyprostowania" tras, przez co zaliczanie trudniejszych kawałków w trakcie lotu pod górę po zakręcie może stanowić problem. Poza tym animacja potrafi na ułamek sekundy chrupnąć – w przypadku tego typu gry jest rzeczą niewybaczalną; na szczęście ma to miejsce naprawdę rzadko. Jeszcze – ale to już czysto subiektywnie – moim zdaniem tym razem mamy gorszy repertuar, opierający się głównie na wszelkiej maści odmiannach rocka, z lekką domieszką hip-hopu, funki i techno (wyjątek – miazdzący Slipknot). Jednak z pewnością wielu z Was ucieszy obecność takich

staw, jak Garbage, Blink
182, Pink, David Bowie,
Run-DMC, czy Papa Roach
powrót kilku formacji
znanych z pierwszej
części

AMPLITUDE jest skierowany do znacznie szerszego grona odbiorców ze względu na dobór repertuaru, rozbudowę trybu Multiplayer (on-line), poprawę wizualną i lepsze wyważony poziom trudności. Teraz praktycznie każdy może dostać się do mniejszym lub większym wysiłkiem do 24 ukończeń, ale jednocześnie zadbaną o hardcore'owych maniaków udostępniając im poziom trudności Insane, który jest wyraźnie trudniejszy niż Expert z FREQUENCY (yes!!!) i umożliwia dostęp do pełnego kompletu 26 kawałków. Ta gra jest świetnym przykładem tego jak powinien wyglądać sequel. □

Power



kończącą "Kali ma
namu" - myślisz!

AMPLITUDE, dokładnie tak samo jak przed rolkami o FREQUENCY. Błąd! Jesteś jakimkolwiek uczniem darczyńcy gry muzycznej, to KONIECZNIE spróbuj produktu SONY. Esencja rytmu, taktu, powrotu - to jest przystop z muzyką! A "Everyone Says Hi" w wykonaniu D. Bowie to debasującą kawalek, który może "szlifować" cały dzień. Z podniecenia gęsta skórka wycisnęła na łopach. ☐ [Sciera]

Oscara: 8



WERDYKT

SCFA
MUZYCZNA




GRYWALNOSC:

1 or 2 Players

More or Unlimited Players

Easy controls

Fun, Action, All

5.0

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

■ GODZINA DŁUGOŚĆ TRYB GRANIA




PLUSY

- ▲ lepiej wyważone poziomy trudności + INSANE
- ▲ poprawa i rozbudowa trybu Multiplayer
- ▲ poprawa oprawy A/V

MINUSY

- ▼ zwalnianie animacji
- ▼ gorszy repertuar
- ▼ brak możliwości "wyprosławiania" ścieżek

OCENY ZGLEDZILI: KULTOT 8.4

PLAYMAN 9

MOŻLIWY DWA

Zastanawiam się, czy w obliczu pojawienia się dwóch tak wyjątkowych gier, niezbyt rozpieszczani posiadacze kostki przy padkiem nie oszaleją z radości. Chociaż...oszaleć ze szczęścia przy Zeldzie? To brzmi pięknie.



THE LEGEND OF ZELDA

the wind waker



Gdyby obudzono mnie w środku nocy, grożąc do tego nieswężą skarpetką, zapytano o

najlepszą w moim mniemaniu grę w jaką grałem - odpowiedziałbym, po uprzednim zdzieleniu napastnika czymś ciężkim - "The Legend of Zelda: The Ocarina of Time" na N64. Nie jestem fanboyem N, mogę wymienić sporo tytułów wyróżniających się równie wypasłą grywalnością, lepszą fabułą czy wykonaniem. Zelda zdobyła moje konsolowe serduszo czymś, czego nie jestem w stanie określić na zawołanie, ale

obecności czego jestem pewien. Zaczarowała mnie złudzeniem podróży po iscie basniowym świecie. W dużym skrócie i chociaż nie jest pozbawiona usterek, które, a jakże - w niej się znalazły, to zdania nie zmienia. ZELDA "mnie ma" i każda spędzona przy niej minuta była po prostu rewelacyjną zabawą. I powiem Wam coś jeszcze - chociaż to wstęp, mógłby być jednocześnie zakończeniem. Wnioski wyciągnijcie sami!)

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER to kontynuacja wydarzeń jakie miały miejsce w OoT. Skromne, jednak powodujące wśród weteranów sagi gęsią skórkę Intro,



serią stylizowanych plansz w akompaniamentie przygrywającej muzyki, tworzy tło dla historii, której już za moment będziemy częścią. Opowiada o chłopcu ubranym w zielony strój, który wiele lat wcześniej powstrzymał nadciągające Zło. Podróżował w czasie by ratować królestwo i znalazł swe miejsce w legendzie przekazywanej poprzez pokolenia. Po latach Zło powróciło i mimo ludzkich modlitw, bohater ubrany w zielony strój nie pojawił. Takie to proste, nieskomplikowane. Fabuła ZELDY nigdy nie była pretensjonalna - i tak też zostało. A z zielonymi ciuszkami bohatera łączy się fajna historia. Bo nie dodałem, że Link (czy jakkolwiek go nazwiecie) pochodzi z wyspy na której tradycją jest ubieranie chłopców w określonym wieku w kostium bohatera z legend. Nasz Link na starcie ma swoje własne ciuchy. Mazzi podczas wstępnego rozpoznania zauważył z lekką dezaprobatą, iż "pewnie za chwilę ubiorą mnie znowu w ten groteskowy, zielony strój". A kilka chwil później Link odbierając kostiumik ma wypisz, wymaluj taką samą minę. To pierwszy szczerzy gest w stronę Gracza - pierwsze niewymuszone: "...spędź ze mną trochę



czasu, a będziesz się bawił tak dobrze jak ja...". Nie pozostaje wtedy nic innego, jak pozwolić się tej zabawie porwać.

ZELDA jest często określana mianem action-rpg, jednak nazwanie jej przygodówką w żaden sposób nie umniejsza przyjemności czerpanej z gry. Scenariusz prowadzi nas od wyspy do wyspy, każe zapuszczać się w labirynty komnat i pozwala zdobywać całe mnóstwo przydatnych przedmiotów. Wkrótce po



064

■ Sądząc po minie Link przygotował właśnie zasadzkę na niewinne zwierzątko gospodarskie (a teraz czuła się).

W FREE



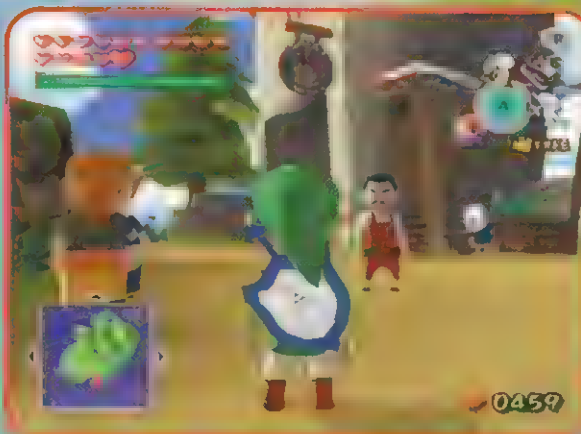


Grafika WW na pierwszy rzut oka nie powala rozmachem, ale z czasem odkrywa swój dyskretny urok. Wygląd gierki udowadnia, że nie można zupełnie lekceważyć mocy drzemiącej w toasterze.

■ Oj Linku, Linku - ty się gapisz na widoczki, a tu świat trzeba ratować. Do roboty!

rozpoczęciu wyprawy w celu odnalezienia porwanej siostry, Link zyskuje towarzysza - gadającą łódź, która będzie głównym środkiem transportu pomiędzy wyspami. Zeglowanie stanowi spory wycinek rozgrywki i jest pewną nowością w obliczu całej masy gier nastawionych na pieszą eksplorację. Stawiamy więc zagiel i łapiemy w niego wiatr, a później już tylko płyniemy wspomagając się kompasem i mapą. Na morzu czeka nas sporo niebezpieczeństw, poczynając od burzy, a kończąc na natrętnych atakach piratów walących armatą ze szczytu, zatknętego chyba w morskie dno masztu. Obszar do opłynięcia jest bardzo duży i niemało nerwów kosztuje manewrowanie wśród fal. Na szczęście z pomocą przychodzi tytułowy Wind Waker - różdżka posiadająca moc budzenia wiatru, odpowiednik okaryny z OoT. Link, wraz z postętami przygody nauczy się magicznych pieśni i posługując się Wind Wakerem jak batutą, będzie mógł odgrywać ich melodie, wywołując określone skutki. Jedną z pieśni pozwoli mu kontrolować kierunek wiatru, inna działa jak teleport.

Po morskich wojach przyjdzie czas na zwiedzanie fragmentów lądu. Oprócz miast, wiosek, domów i kurników, na odkrycie czekają nieodzwonne w ZELDZIE labirynty. Rozległe, klikupietrowe, doskonale zaprojektowane, z czającym się na koncu paskudnym bossem. W labiryntach czekają skrzynie z pożądanymi skarbami, często zawierające istotny dla ukończenia lokacji gadżet. Duzo motywów w grze zasadza się na wykorzystaniu powietrza, żywił ten przewija się tak często, że tytuł gry wydaje się całkiem trafiony. Jednym z prezentów jakie otrzymujemy jest wielki liść, który można wykorzystać w charakterze spadochronu. Aby jednak przemierzyć w powietrzu większy dystans, i to w zamierzonym kierunku,



■ Gość w ogródkach wygląda na przedstawiciela gildii hydraulików. Jest wściekły bo mu czapkę zwinęli.



ten cholemy, zielony kubraczek!

Trzeba było widzieć minę Linka, gdy jego bubac wyjechał na swój legendarny wózek bohaterów - wypadło mu taktyczny moduł zamiast udusić sznurczkę. A co powiecie na biegnącego za chłapkiem dzieciucha ze zwisającymi do kolana głowami? Humor przede wszystkim, lecz oprócz tego dopracowanie gry pod względem najdrobniejszych szczegółów rozgrywki i różnorodnych potworów - to prawdziwa siła tej odłamy ZELDY. Grafika nie jest może najwyszybszą, ale za to oryginalna i mająca swój urok. A przede wszystkim dopasowana do jędrnego klimatu tak wesołego jak i smutnego. To właśnie ta mieszanka zaskakujących i przemyślnych rozwiązań, która sprawia, że ZELDA to nie jest tylko gra, to jest przygoda.

należy trochę poczarować z wiatrem, a oprócz tego wykorzystać jeszcze powietrzne prądy i wiry. Liść posłuży też jako broń zwalająca przeciwników z nóg podmuchem wiatru. Ze starych narzędzi powraca m.in. zawsze przydatny bumerang, tym razem mogący 'lockować' się na kilku celach jednocześnie. Dorzucono też torby na różne 'paści', w tym również na przynętę służącą za wabik na rozmaite stworzenia. Jedno z nich nawet można kontrolować...

Zakres ruchów naszego Linka obrodził w nowe manewry. Z ważniejszych, dodano modne ostatnio skradankowe motywy - czołganie, człapanie z bączką na głowie i przyleganie do ściany z fachowym wychylaniem się zza rogu. Nawet Wąż i Rybak wymiękają przy innym patencie. Wszyscy bacznoci! Link może podnosić i walczyć utraconą przez przeciwnika bronią. Taki z niego kozak.

WW oferuje mnóstwo zabawy, jest jednak znacznie łatwiejszy niż którakolwiek z przygód Linka. Mimo tego faktu, zapewnia około 20 godzin czystej esencji elektronicznej rozrywki. I to na same tylko ukończenie. A przecież na zaliczenie czeka mnóstwo subquestów, mini-gierek, poszukiwanie ukrytych serduszek i cały szereg sekretów. W morzu, jak to w morzu - zatopione są cenne skarby, które spróbujemy wyłowić korzystając z całego systemu morskich map, na których nanoszone są wytyczne odnośnie różnorodnych obiektów. Mapy te, na drodze porównania z tymi znalezionymi w labiryntach, wskażą miejsce zatopienia skarbow. Mimo mnóstwa bajerów, gra nie męczy natrętnym rozbudowaniem i pozwala cieszyć się każdą wykonaną czynnością.

I taka właśnie jest nowa ZELDA: nie napuszona i nadęta, a lekka i sympatyczna. Nie brak w niej autoironii, żartu i przymrużenia oka. To oko wydaje się być jeszcze bardziej przymrużone dzięki nowej dla serii oprawie wizualnej. Nowej nie tylko ze względu na mocną, wydajną platformę, lecz poprzez zastosowanie nowatorskiego podejścia, rzekłbym - filozofii wykonania. Często, tuż po pierwszych zjawkach przytaczane w charakterze



Przed miesiącem Koso zalił się, że dotąd nikt nie stworzył gry traktującej o przygodach jego idola, którego wielbi od dzieciństwa, ściśle się z nim utożsamiając. Mowa oczywiście o Prosiaczku z uniwersum "Kubusia Puchatka". Koso, Twój marzenie spełniło się!

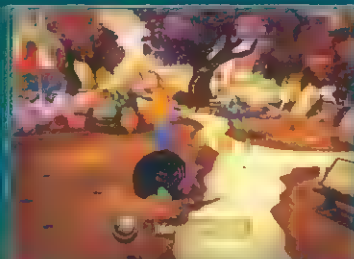
Piglet... Pod tą niepozorną posturą, brakiem wygórowanego IQ, zanikiem mięśni i niewielką ilością centymetrów kryje się wielkie, bonaterskie serce. Takie przesłanie próbuje przekazać nam DOKI

DENKI STUDIO (odpowiedzialni za TIGGER'S HONEY HUNT na N64) tworząc nową przygodówkę, o grafice najlepszego kalibru - PIGLET'S BIG GAME. Jeżeli jednak smarki z nosa przestały Ci dawno smakować, odpuść sobie dalsze czytanie, gdyż grupa docelowa jest najmłodszą rzeszą Graczy. Pierwsze skrzypce odgrywa tu tytułowy Prosiaczek, mający na celu wchodzić do snów przyjaciół pomagając im rozwiązać napotkane

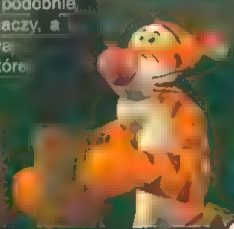
proste, eksplorujemy niewielkie poziomy, przy okazji zbierając ciasteczka, walcząc z przeciwnikami i rozwiązując prościutkie łamigłówki. Pojedynki z napotkanymi wrogami polegają na odstraszeniu za pomocą robienia pseudo-strasznych min: ot, wklepujemy nakazaną kombinację, po czym oponent znika. Poziomy wzbudza podziw. Nie dość, że opływają w detale, to na dodatek zadziwiają pomysłowością. Wspomnę choćby o "cukierkowym" świecie.

Świetnie wykonane postacie to również powód do dumy, podobnie jak tekstury i wszelakie cienie. Jedynie framerate czasami hacz, a zdarzy się "migotanie" twarzy postaci. Oprawa dźwiękowa nieznacznie ustępuje grafice - głosy podkładają osoby, które słyszeć możemy w oryginalnej wersji "Kubusia Puchatka" (jest nawet narrator podpowiadający, co należy robić), a przegrywająca muzyka jest bardzo lekka i przyjemna. Szkoda że czarna pryska szybko, bowiem gra jest do tyknięcia w 3 godziny...

Najmłodsi mogą dodać do oceny końcowej jedno oczko, inni natomiast... obejrzą screeny, bo jest co podziwiać!



■ Zobaczcie jak wygląda jedno z ładniejszych gier na PS2. No, może leśno, to tytuł dla młodszych



WERDYKT PLAYMAN

DOKI DENKI S. PRZYGODOWA

9 8 4

PLUSY **MINUSY**

▲ grafika ▼ gra dla najmłodszych
▲ gra dla najmłodszych ▼ krótkowieczność i prostota

OCENY ZGREDZIOLI

6

CYBER CENTER

Mamy to czego inni nie mają...

Super Monkey Ball 2 (3xA)* - 229 zł
Vexx (3xA) - 189 zł
Zapper (3xA) - 199 zł
Resident Evil 0 (3xA) - 209 zł
The Sims (3xA) - 239 zł
Turok Evolution (3xA) - 169 zł
Need for Speed HP 2 (3xA) - 169 zł
Super Smash Bros Melee (3xA) - 169 zł
Karta pamięci 251 bloków ORYGINAL NINTENDO - 149 zł!!!
Modem i karta sieciowa - tel.



i wiele innych...

Devil May Cry 2 (3xA)* - 212 zł
NBA 2K3 (3xA) - 229 zł
Rayman 3 (3xA) - 179 zł
Metal Gear Solid Substance (3xA) - tel.
Primal (3xA) - 219 zł
The Sims (gra ang. okładka francuska) - 169 zł
Mortal Kombat (gra ang. okładka francuska) - 179 zł
Final Fantasy X (3xA) - 149 zł
Konsola PS2 + karta pamięci 8MB org. + gra - 1299 zł



i wiele innych...

Panzer Dragoon Orta (3xA)* - 239 zł
Dead or Alive Beach Volleyball (3xA) - 249 zł
Shenmue 2 (3xA) - 239 zł
Rayman 3 (3xA) - 199 zł
Zapper (3xA) - 189 zł
Kung Fu Chaos (3xA) - 179 zł
NBA 2K3 (3xA) - 239 zł
Rollercoaster Tycoon (3xA) - 239 zł
Dead or Alive 3 (3xA) - 159 zł
Pakiet startowy Xbox Live - tel.



i wiele innych...

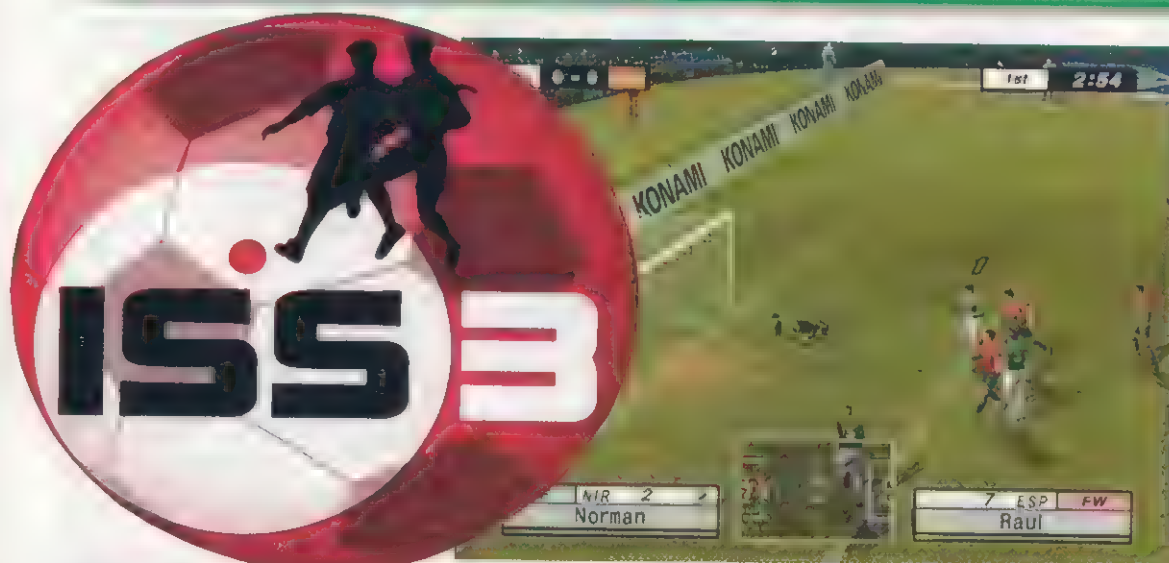
Game Boy Advance SP - 549 zł
Golden Sun 2: The Lost Age - 189 zł
Zelda a Link to the Past - 199 zł lub 69 zł
Lunar Legend - 69 zł
Rayman 3 - 199 zł lub 69 zł
Futerał na GBA SP - 68 zł

wiele innych...

poniedziałek - piątek od 10.00 do 18.00
sobota od 10.00 do 14.00

*3xA = gra, instrukcja i okładka w języku angielskim

tel. (22) 646 97 91
tel. (55) 646 28 18
www.cybercenter.pl
e-mail: bok@cybercenter.pl



Dziwna polityka. Zamiast priorytetem uczynić usprawnienie serii w temacie rozgrywki właściwej, na boisku, programiści KCEO skupili się na rozbudowaniu opcji i trybów zabawy.

Można zarzucić, skądinąd słusznie, że na wszelkie produkty w klimatach futbolu patrzeć przez pryzmat dokonania jakiegoś oddziału KONAMI. Abstrahując od podziału na piłki grzechociowe oraz te aspirujące do miana symulacji, trzeba jednak wyraźnie zaznaczyć, iż kierunek jaki obrali pozostali w ISS jest po prostu kierunkiem złym, niewłaściwym. KCEO wytrwale dąży do stworzenia jak najwierniejszej kopii rzeczywistej gry w piłkę, podczas gdy reszta...

Bez ogródek: przerost formy nad treścią. Już w wydanej rok temu, drugiej części gry dało się zauważyć, że ekipa MAJOR A (KONAMI Osaka) najwięcej czasu poświęca na ulepszaniu opcji, dodawaniu statystyk i trybów zabawy, a najmniej na rzeczywistość rozgrywkę na boisku. W ISS3 widać to jeszcze wyraźniej. Zglądając do menu pokusić się można o stwierdzenie, że jest to jedna z najbardziej rozbudowanych pozycji tego typu: standardowo mecz towarzyski, mistrzostwa, dwa rodzaje ligi, trening, ale też specjalny tryb misji oraz opcja katalogu, w której kupować/odblokowywać można stroje (koszulki, getry, spodenki itd.), dodatkowe stadiony oraz drużyny. Wprowadzono bowiem specjalny system zbierania punktów - nawet wygrywając zwykły mecz towarzyski konsola dolicza nam określone ich liczby. Tryb misji to rozwinięcie myśli zastosowanej w ISS-ach ze SNES-a, gdzie dostajesz określone zadania, np. wygrać mecz zaczynając zabawę przy wyniku 0:3, czy pokonać przeciwnika grając w siedmiu przeciw jedenastu. Teoretycznie fajne, ale w praktyce niektóre zadania są na tyle frustrujące, że naprawdę można z miejsca się zniechęcić. Do plusów zaliczam patent z edytowaniem i budową stadionów - niezbyt rozwinięty, ale "robi".



Hmm, w tym właśnie tkwi szkopuł - więcej czasu spędza się w menu, aniżeli na boisku - po wybiegnięciu na murawę odczujesz już niewiele zmian w stosunku do ISS2. Zasadniczą nowością jest tzw. system



"close-cam", mający za zadanie wprowadzić Gracza w klimat piłki nożnej od strony bardziej przyziemnej, tak byś poczuł się jak piłkarz biegający po boisku. Umownie oczywiście. W tym celu wpakowano masę zbliżeń, nowych wstawek typu animacje po nieudanym/udanym zagraniu, sygnalizacja sędziów bocznych, zmiany zawodników (wreszcie, tego brakuje jak cholera w PES-ach), przepychania podczas stałych fragmentów gry, jakieś pokrzykiwania z ławki. Główne novum stanowią jednak nie wspomniane animacje, a kiwanie za pomocą "L1". W sytuacjach "jeden na jeden" pojawia się na ekranie sygnalizacja, co by wcisnąć ten właśnie przycisk - po jego odpaleniu następuje stosowne zbliżenie kamery na nogi obu zawodników i teraz cała zabawa polega już na wymanewrowaniu obrońcy klawiszami kierunkowymi. Im dłużej pograsz, tym większego nabierzesz przekonania, że pomysł jest chybiony. Za dużo w tym przypadku i chaosu. Z innych smaczków gratuluję autorom pomysłu podawania odległości, z jakiej padła bramka - inna sprawa, że np. wpakowałem raz piłkę głową do siatki niemal z linii bramkowej, a w statystykach pojawiła się liczba 6,5 metra. System działa poprawnie głównie przy uderzeniach z większej odległości.

Usprawniono wygląd piłkarzy, są znacznie lepiej i dokładniej wykonani. Stadiony niemal identyczne jak w części drugiej, podobnie zresztą jak właściwa rozgrywka. Niestety. Akcje są rwane, kolizje zawodników śmieszne, zero wyczucia piłki (dziwnie odskakuje), podania, a zwłaszcza długie przetrzuty,

Zmiany i da zmiany...?



Oceniać ten tytuł? Jeśli przez porównanie z PES2, to wypadło błędnie. Jeśli przez potraktowanie jej jako zwykłej arcade'owej piłeczki - jest całkiem niezłe. Niezłoty. Prawdopodobnie w tym wydaniu gry nie ma kamer na zawodników, można pomyśleć nad rozszerzeniem tego potencjału. Wkurza za to niezbyt dopracowane kierowanie zawodnikami (są zbyt "podsterwni") i ich animacje. Ale, mimo wszystko, niezły początek zmiany w serii. [L] [koso]

Ocena: 7

niemal zawsze trafiają idealnie do adresata. Ważna rzecz: standardowa prędkość to nieporozumienie, radzę od razu zmienić wartość na 7 - 8 w zastosowanej tu dziesięciopunktowej skali. Pod warunkiem, że jesteś masochistą i lubisz zrzędnociowe - tutaj w niezbyt korzystnym tego słowa znaczeniu - podejście do piłki. Bo jeśli więcej czasu spędzam w opcjach aniżeli biegając za futbolówką, to znaczy, że coś jest nie tak. Odradzam □

PS: Licencje na nazwiska tylko częściowe, tak jak w PES-ach. Składy prawdziwie aktualne tylko w przypadku tych lepszych i liczących się reprezentacji.

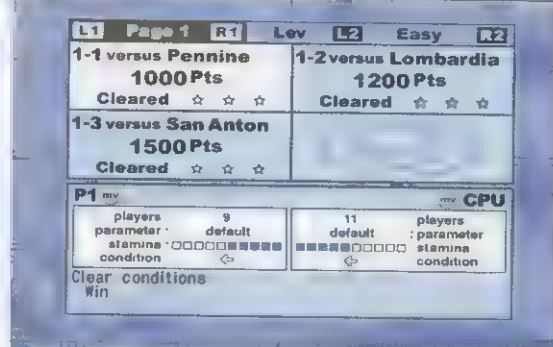


Friendly Match
Mission Mode
International Cup
Custom League
World League Mode
Training
Catalog
Options



Mission Select

Mission Mode
International superior soccer 3



WERDYKT

KONAMI SPORTOWA

GRYwalność:

10

8

6

4

2

PLUSY

tryb misji

wstawki podczas meczu

MINUSY

kolizje zawodników

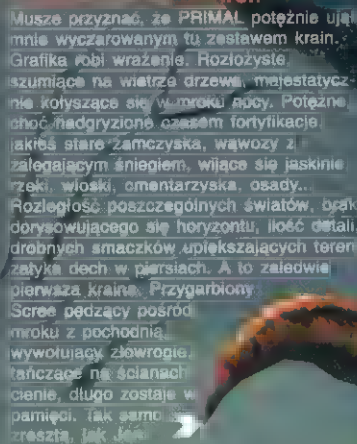
nudny komentarz

rozgrywka

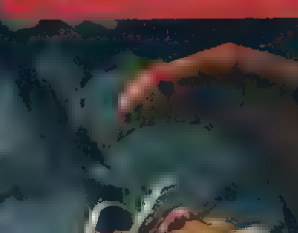
OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 6+

MOŚNIK - DVD

PRIMA IL



■ 0 współpracę kobiet z demonami
wiedzieli już średniowieczni inkwizytorzy z
„Przewodni arcydzieła symfonii”
wiecej przy ogniskach. Wiedzieli też
develope przy SONY, bowiem Scree wspiera
Jani jak może - a to uboli prawie, by i tak
mogła przejść nad ręką rzeka, a to pomoże
orzy dźwiękiem ciekawej krali, a to pozytywa
uproszcze... E to chyba okroli nie.





► nurkując w podwodnym królestwie pełnym dziwnych, zakreconych kształtów, wodorostów, szczeliny wyrzeźbionych przez wodne prądy. Zielonkawo-niebieska tonacja, wydrążone w skale tunele, różna gęstość wody, głębokie, zdradzieckie otchłanie, rozmyty, falujący obraz, refleksy wywołane światłem na powierzchni... Jest naprawdę pięknie. Nie sądziłem, że drugi Playak potrafi wygenerować tak różnorodne, a przy tym tak dobre jakościowo tekstury!

Świetnie prezentują się też tereny przywodzące na myśl francuską wioskę z czasów Wielkiej Rewolucji. Są szarości z gilotynami, rządząca tutaj klasa to upiorna wersja ówczesnej arystokracji, a biedne dzielnice wręcz toną w brudzie, mgle i wilgoci. Dla kontrastu developer pozwoli Ci odkryć późniejszą mamurówkę, leniwe pałace, pełne zieleni ogrody, czy w końcu rzeźbione, majestatyczne świątynie na wzór grobowców faraonów. Grafika została dopieszczona profesjonalnie - zarówno od strony technicznej, jak i koncepcyjnej, designu. Płynna animacja, ciekawe efekty pokroju kłębow, czarnego dymu, czy świetlistego pejzażu, którym smaga Jen, domykają całość.

Wygląd poszczególnych ras, jakie napotkasz podczas swojej krucjaty, idealnie wkomponowuje się w klimat gry. Są więc wielkie, rogate stwory opatrzone w skóry, od pokoleń zajmujące się polowaniami i wyprawami zdobyczymi. Trochę przypominają Wikingów, mają własną religię i przybliżymy spotkanie z krwiożerczymi, nieokrzeszonymi bestiami przeistaczają się w surowych, ale sprawiedliwych osadników. Zresztą w całym PRIMAL dość wyraźnie to zaznaczono - tu w każdym widać cechy zła i potworności, w każdym też funkcjonują uporządkowanie i dobro. Forma zewnętrzna jest tego wyrazem - także w przypadku Jen, która w każdym świecie uczy się

przybierając paskudne, choć funkcjonalne, pierwotne formy swojej osobowości (wśród drapieżników wyrastają jej pazury, w wodzie otrzymuje skrzela itd.). Nawet upiorni, skorzy do przemocy "arystokraci" mają swój kodeks wartości.

O TYM, ŻE NIE TRWAŁO CIŚCIE

Próbowałem podejść do tego na różne sposoby, znaleźć jakiś jeden potężny aspekt walki, ale przyznam się szczerze - jakoś mi nie wyszło. Trzeba by się mocno doszukiwać, żeby stwierdzić, iż sekwencje pojedynków urywają urywają do ciepłych krajów gęsiom. Ja tam w doszukiwaniu nigdy nie byłem mocny, więc ten element gry uznałem za przeciętny, mało wyszukany i najwyuczajniej w świecie nie dający kopa. Dlaczego? Przede wszystkim obłożenie ciosów pod słabymi ("R1", "L1" itd.) jest mało wygodne. To raz. Bitwa opiera się na stosowaniu naprzemiennie kilku prostych kombinacji, bloku i końcowego ciosu (wciskasz dwie staby naraz). Wprawdzie owe "mordercze pchnięcie" sa niezłym pomysłem, krew bryzga naokoło, ale odzwierciedlające je animacje nie prezentują się zbyt wyszukanie. Szczególnie jak się ma w głowie profesjonalne, wykańczające akcje z THE MARK OF KRI czy trzeciego TENCHU. To dwa. Sami przeciwnicy, choć wyglądają kozacko, to już z zachowania bliżej im do posnowego gaiku niż przepitych bestii. Ci, padają po kilku ciosach. To trzy. No i brakuje złożoności, wykorzystywania tłumy przeciwników, zadawania zbiorowych obrażeń. Jen zazwyczaj nawał jednego nieszcześnika (reszta czeka na kolejke), mogąc co najwyżej wypłacić szybkie uderzenie do tytu, gdy akurat napałoczy się tam jego mniej rozgarnięty kolega. To cztery. Um... To jak, nauczyliśmy się razem łożyć? To dawaj: raz, dwa, trzy i cztery, wysiły siostre dziś do Solery!

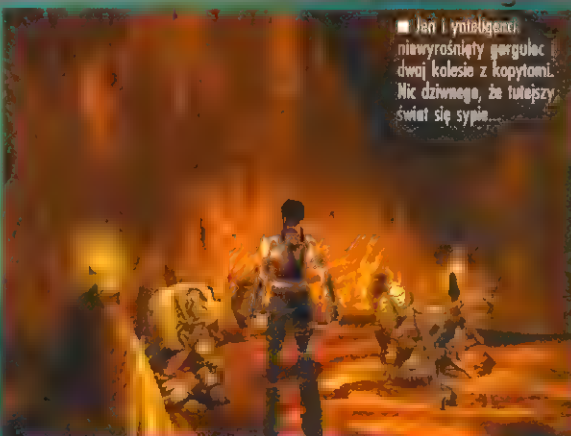


WYDZIEROŚĆ

Luzno, "wydzierono" poienko, kiera znapi we wszystkich miejscowych spelunach, i knypkowaty gargulec "jak do mnie całkiem niezła para bohaterów. I potraktowane z jajem. Pamięta buma się nie zamyka, co prowadzi do zabawnych sytuacji, momentami knypek z merwow dostaje gęziej skórki na swojej gęziej skórze, no, ale w końcu żyje w ciągłym stresie (jak Ty byś się czuł, patrząc na świat ledwie znad podłogi?). PRIMAL to pięknie wykonana gra, wciągająca, z oryginalnym klimatem - tego właśnie oczekiwałem od twórców rewolucyjnego MEDIEVIL. [kujot]

Wydzierość, kiera znapi we wszystkich miejscowych spelunach, i knypkowaty gargulec "jak do mnie całkiem niezła para bohaterów. I potraktowane z jajem. Pamięta buma się nie zamyka, co prowadzi do zabawnych sytuacji, momentami knypek z merwow dostaje gęziej skórki na swojej gęziej skórze, no, ale w końcu żyje w ciągłym stresie (jak Ty byś się czuł, patrząc na świat ledwie znad podłogi?). PRIMAL to pięknie wykonana gra, wciągająca, z oryginalnym klimatem - tego właśnie oczekiwałem od twórców rewolucyjnego MEDIEVIL. [kujot]

■ Jan i ymielenci, niewyrośnięty gargulec i dwaj koleś z kopytami. Nic dziwnego, że tutaj też świat się spie...



Dobrym motywem okazało się wrzucenie (od czasu do czasu) koleżków pomagających. Weźmy przykład z pierwszego świata. Przez większość podróży wypełniasz ścieżkę prowadzącą do odszukania bratowania syna łutjeszego władcy, a kiedy już tego dokonasz... kolo pomaga Ci łut osprawców. I dobrze, robi się ciekawie. Tyko niech mi ktoś wyjaśni, dlaczego developer nie postawił się o podobną opcję w przypadku małego, garbatego Scree? Dlaczego ten

zamienia się w posąg przy każdej walce, zamias jakos pomagac Jen? Designerzy mogli zadzwonić do mnie, to bym im powiedział, że pokraczny demon dodałby łańcuch trochę rumieńca... Ze mógłby się wryzać przeciwnikom w tydki, turiać się po nich swym kamiennym grzebletem, może nawet dyskować kamulcami... I że w ogóle

Tyko pomagac Jen ponad 5...
Profesjonalnie, a nieawyknie...
bacznie...
oprawa...
uzasadnia...
zobacz...
obszernie...
jakimi...
bacznie...
oprawa...
uzasadnia...
zobacz...
obszernie...
jakimi...
bacznie...
oprawa...
uzasadnia...
zobacz...
obszernie...
jakimi...

Trochę zatem pokpięno możliwością, jakie tkwią w pocieszonym Rzygaczu, ale z drugiej strony nie trzeba lamentować - Scree ma coś do powiedzenia na polu batalii. Zdecydowanie. Przede wszystkim sruje się wśród zabitych i wysysa energię z pieboszczyków, by później móc doładować przy jej pomocy Jen. Wygląda wtedy jak cmentarne widmo. Do tego koleś jest kumpiem kamieni! Brzmi cokolwiek głupio, ale chodzi generalnie o to, że wszelkie obiekty zbudowane z tego samego kruszcu, co on, stają mu się posuszne. Przejęcie kontroli nad wielkim, antycznym posagiem jakiegoś herosa przychodzi niewielkiemu Scree z zaskakującą łatwością, i wtedy kolo potrafi spuścić łomot. Jak by nie było - jest demonem, a nie armią harcerzy-pacyfistów!

Miedzy postaciami można się dowolnie przelaczac tek? W takim razie, jeśli nie na polu walki, to kiedy przyjdzie Ci bardziejz ekspluatować pocieszne Scree? Odcz przy prostych zagadkach logicznych. Szczególnie pomaga mu w tym zdolność wspinania się po murowanych ścianach i suficie. Kolo potrafi np. wdrapać się na wysoko wieżę, by spuścić linę, po której wiagnie się Jen. Często też będziesz zmuszony doprowadzić gdzieś obie postaci, aby razem zdźwignęły ciężką kratę. A co powiesz na motyw, gdzie figlarna łaseczka przeciska się przez wąską szczelinę, a gargulec nie daje rady (łatwiej przeskoczyć, niż obejść), wybija więc z impetem zmurzały kawałek ściany? Pojawia się też tradycyjne wysyłanie Scree, by przedostał się do jakiegoś ukrytego przycisku, odblokowując tym



CLOCK TOWER

atkiem niedawno zwróciłem uwagę na jakiegoś menela, który zataczając się z hukiem kopnął (wyciągnięte wcześniej z kosza) puszki i butelki. Elegancko potoczyły się po chodniku... Nie zebym zwracał uwagę na wszystkich śmietnikowych dziadów - po prostu w CLOCK TOWER 3 jest ten sam patent... To znaczy przewracające się puszki i butelki, nie pijacy.

Klimat stworzono tutaj naprawdę niezły... Można zawadzić o jakiś stojący przedmiot, który spada z hukiem, kopnąć niechcący stertę smieci. Ot, trochę dodatkowych nerwów. Zresztą, co trzeba przyznać, cała fabuła tego horroru trzyma w napięciu, ma specyficzny, japoński nastrój (trochę jak w FATAL FRAME / PROJECT ZERO). Oto nastoletnia Allysa po liście od swoich rodziców trafia do Londynu, doświadczając dość mrocznych wizji, przeskoku czasu gdzieś tak w okolice drugiej wojny światowej oraz obłędnych łapsk grubego dziada w płaszczu. W tej kolejności.



Wszystko przedstawiają ciekawe, momentami posępne renderowane filmiki, za reżyserią których kryje się Kinji Fukasaku - bardzo znany w Japonii twórca anime. Nieźle.

Szczerze powiedziawszy, pierwsze dwie części CLOCK TOWER (PSX) przemknęły mi jako niezbyt udane, proste przygodówki. Jedynym wartym zapamiętania motywem był karzeł, który charczał z'ow.eszczo i biegał z dwa razy większym od siebie sekatorem (teraz jego rolę pełni przerosnięty troglodyta z młotem do klepania kolejowych podkładów)... Gry wydała firma ASCII, już wtedy niespecjalnie zachycając wrzuconym tam systemem point'and'click (mała dynamika i śmiganie kursorem po ekranie). Teraz nad całością czuwał CAPCOM - jak by nie było weteran konsolowych horrorów. I bardzo dobrze, że czuwał. Przede wszystkim zmieniono koncepcję, wrzucając do gry system rodem z RESIDENT EVIL. Można się więc swobodnie poruszać przy pomocy analogowej gałki (ba! zmusisz łaseczkę by chodziła "na czworaka", ghe, ghe). Komfort rozgrywki zdecydowanie poleciał w górę. Do tego zbudowano w pełni trójwymiarowe,

polygonalne otoczenie. Dzięki temu z powodzeniem zastosowano filmowe ujęcia kamer - czasem kadr pada za postacią, czasem gdzieś się przesunie, czasem zastęga nieruchomo. Oprawa wizualna CLOCK TOWER 3 plasuje się więc w przedziale "bez rewelacji, ale schludnie i wporo". Zwiedzisz jakiś mały, drewniany dom, rozległe miasteczko z murowanymi uliczkami, sklepikami i fontanną, wreszcie gmach koncertowy czy tytułową wieżę. Zdemolowane, zagrodzone drutem kolczastym pomieszczenia nawet cieszą designem.

CLOCK TOWER 3 jedzie po ścieżce "mała, nie wyposażona w broń kobieta i horror na około", więc siłą rzeczy musiano pokusić się o jakiś bardziej oryginalny system walki z



■ Ono mu pokazuje nogi, on zaraz ją rozgrzeje - inna sprawa, że palnikiem



■ Klimat rodem z filmu "The Ring" Uczennica w spodniczce i widmo zmarłej dziewczynki



■ Pytanko: Kto chce wchodzić pod drabinę jako drugi - ręka w górę!

przeciwnikami. Napotkany zjawom Allysa może przynosić przedmioty budzące ich wspomnienia (np. pierścionek zaręczynowy), dzięki czemu zapominają o wgrzaniu się w jej mózg... Trochę bardziej skomplikowanie wygląda sprawa z mordercami-demonami, goniącymi Cię co jakiś czas przez wszystkie lokacje. Trzeba wtedy albo znaleźć jakąś kryjówkę, albo jakiś element w lokacji umożliwiający chwilowe ogłuszenie potwora (dostaje w łeb krzesłem, wkładasz mu rozżarzony pogrzebac w oko i takie tam). Na moment działa też chlusińnięcie święconą wodą, która uzupełnia w napotkanych fontannach. Cały czas musisz jednak pamiętać o wskaźniku strachu, bo jeśli narazisz łaseczkę na zbyt dużą ilość nerwowych akcji, wpada w panikę, obraz jej się rozmazuje (fajny Blur) i zaczyna dość rozpaczliwie biegać, zastывая co jakiś czas w bezruchu (a gonący Cię wtedy potężnielec wesoło nawala z młoteczka...). Bywa więc dość nerwowo, klimat przerażenia, brutalność w mnie; dosłownym wydaniu wrzuca deszcz na szyję. Słowem niezły horror z drugiej ligi - jeśli podobał Ci się FATAL FRAME, atakuj! □

Od molestowania uczennicy w krótkiej spódniczce, przez konkurs pianistyczny, choroby umysłowe, aż po czas i demony. Taaa, Japonia leży naprawdę daleko...



WERDYKT MYSZAQ

CAPCOM PRZYGODOWA

GRYwalność: 10 8 6 4 2

PLUSY

- ▲ dziwny japoński klimat
- ▲ dobre, nastrojowe tło audio
- ▲ ciche chowanie się, strach

MINUSY

- ▼ tylko 5-6 godzin gry!
- ▼ uproszczone modele postaci
- ▼ niespecjalnie wymagające zagadki

OCENY ZGRĘDZIOLI: COX 7 **NOŚNIK - DVD**

Niszowy suspens...

Ważne! Wyrzucić się z łóżka i zabrać z sobą... nie zyskało miła hila - również kilkoma zwolennikami. Wręcz z trzecią częścią mogą poczuć się oni nieco zawiedzeni, gdyż gra wprowadza szereg zmian które niekoniecznie muszą im spaść do gustu. Usunęto starą przesładową - miłośnika nocy, na rzecz paru zwyczajników, które zmieniono obsługu, przez co wybitnie się znaki doje się upiorną komnata. Szkoda też, że gra już tak nie trzyma w napięciu. Na plus należy policzyć ciekawy scenariusz i niezłe zrealizowane przyrwyki. [torba]

Oceń: 7



Kate Walker przybyła do Valadilene w celach służbowych. Miała pośredniczyć w transakcji zakupu przez Universal Toy Company miejscowej firmy zajmującej się

tworzeniem metalowych automatów - figur-robotów, z których miasteczko słynie. Sprawy jednak nieco się komplikują - Kate trafia bowiem do Valadilene dokładnie w dniu pogrzebu właścicielki firmy, Anny Voralberg... Wkrótce potem okazuje się, że uznany dotąd za nieżywego Hans Voralberg, brat Anny, żyje i ma się dobrze, w dodatku jest jedynym spadkobiercą firmy.

Co dalej? Są zombiaki? Jest krew, nagle zwroty akcji? Otóż nie - akcja tej klasycznej przygodówki (wymierający, niestety, gatunek...) rozwija się powoli, ale w niebezpiecznie banalnym kierunku. Wręcz nudzi. Za scenariusz odpowiada znany w świecie komiksowym Benoit Sokal, twórca znanego z PSX'a - AMERZONE (do którego notabene jest w grze kilka nawiązań). Kate, której poczynaniami kierujemy, jest postacią nader prostolinijną, pozbawioną charyzmy. Mam nadzieję, że bliżej ją poznać dzięki rozmowom, które prowadzi przez komórkę ze swoją "drugą połówką", przyjaciółką i matką. A one ostatecznie deklasują ją jako intrygującą bohaterkę. Paradoksalnie gra



jest pełna ciekawych person - choćby kapitan barki, posługujący się swym własnym językiem stanowiącym mieszaninę wiojskiego, francuskiego i niemieckiego, czy też rektorzy uniwersytetu, "nieskalane" osobistości dla których priorytetem jest prywatna winiarnia... Prym zaś wieździe Oscar - ni to istota myśląca, ni automat, towarzyszący Kate w poszukiwaniach Hansa. Zaiste, intrygująca... postać?

Miast operowania kursorem programiści powierzyli ruchy Kate analogowej gałce (??? - kor.). Sprawdza się to raczej miernie - steruje się ciężko, postać często zmierza w innym kierunku niż powinna. Brak klasycznego systemu "point & click" automatycznie uprości rozwiązywanie zagadek. Teraz wystarczy, by Kate stanęła



■ Wszelkie podobieństwa do serii RESIDENT EVIL są przypadkowe - to tak na wypadek, gdyby komuś coś się kajażyło.

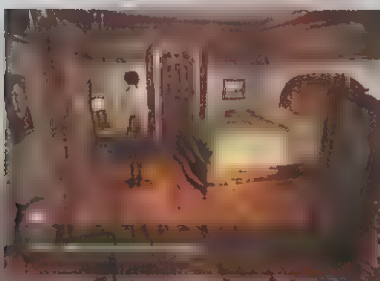
pomieszczenie i budynek ma swój własny, unikatowy styl. Z drugiej strony jednak zbyt często zdarza się przyciąć animacji. Także ruchy Kate - pomijając fakt, iż nieco sterylnie prezentuje się ona na tle renderów - mogłyby być bardziej dopracowane. Sugestywnie prezentuje się warstwa dźwiękowa - "speech" jest nagrany fachowo, a pojawiające się sporadycznie motywy muzyczne (na czele z główną kompozycją) potęgują niezwykle klimat SYBERII.

No właśnie, klimat. Psiochę na łatwe zagadki, mało charyzmatyczną bohaterkę, prosto skonstruowaną fabułę (mimo wszystko chwala jej, że nie każe nam po raz kolejny ratować świata), ale ten tytuł ma niesamowitą magię. Świat SYBERII jest tak inny od naszego, że zwiadałem go wraz z Kate z wypiekami na policzkach. Świat małych miasteczek, automatów,



grających pozytywów i niezwyklej ludzi. Zakończenie gry daje pewność, że spotkamy się raz jeszcze z główną bohaterką. Zresztą, SYBERIA 2 jest już zapowiedziana (na PC). W każdym razie dziełko MICROIDS polecam fanom gatunku, sam zaś z niecierpliwością wypatruję najnowszego BROKEN SWORD...□

Mało który tytuł nosi w sobie czynnik niedefiniowalnej "magii". SYBERIA - mimo wszystkich wad i niedociągnięć - ową magię ma i to ona jest jej największym atutem.



kilka metrów od leżącego na ziemi przedmiotu, a kursor, zmieniając kształt, oznajmi nam o znalezisku. A skoro mowa o uproszczeniach - zagadki w grze nie stanowią większego wyzwania. Większość opiera się na zasadzie "przynies to, dostaniesz tamto". Na dodatek, gdy pojawia się jakieś bardziej skomplikowane zadanie, widok przeskakuje do FPP, gdzie usłużny kursor wręcz wskazuje, co należy uczynić.

Wersja na PieCa - z którego grę konwertowano na PS2 - jest uznawana za jeden z najładniejszych "blaszakowych" tytułów ubiegłego roku. Owszem, staranność z jaką renderowano tła (tu zgrzyliwie zauważę, że nawet woda jest renderowana - ot, stoi w miejscu...) zasługuje na słowa najwyższego uznania. Otoczenie opływa w detale, każde

SYBERIA

WERDYKT **KOSO**

MICROIDS PRZYGDOWA

OCENIENIE

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

PLUSY

- ▲ klimat
- ▲ wygląd renderowanych lokacji

MINUSY

- ▼ banalne zagadki
- ▼ mało zakreślona fabuła
- ▼ wkurzająca główna bohaterka

OCENY ZOBEDZIELI

ZONE OF THE ENDERS

THE 2nd RUNNER



Pierwszy Z.O.E. miał potencjał, ale najwzyczajniej w świecie rozbił go licznymi niedociągnięciami, nie sprostał oczekiwaniom. Minał rok, Bush zaatakował Irak, u mnie przed domem zrobiła się dziura w asfalcie...

MIKSER? TOSTER? ZLEWOZMYWAK?

Sterowanie latającym mechem to nie zabawa grzechotką. Na szczęście (częściowo) usprawiono błąd pierwszego ZOE - można teraz zdecydowanie lepiej kontrolować wielkiego robota, zestaw "zbyt dużo predefiniowanych akcji + popadanie w schematy" odpłynął machając chusteczką. W bliskich starciach walisz proste comboy wielkim mieczem, mogąc zakończyć je określonym pchnięciem przeciwnika w górę, wrzuceniem na ścianę, czy ciosem bezzwłocznie trzaskającym jego metalowym cielem o glebę. Jest ostro. Tym bardziej że standardowe działko energetyczne można teraz "załockować" na całej chmarze przeciwników, by po chwili wypuścić w ich stronę kilkadziesiąt wijących się niebieskich wiązek. Powietrze robi się ciężkie od eksplozji, ziemia od uderzającego w nią zelastwa.

Przemodelowano też system uzbrojenia wspomagającego, które zdobywasz po kolejnych pojedynkach. Im większą zadymę robisz konwencjonalną bronią, tym intensywniej możesz używać opcji sub-weapon (ładuje się odpowiedni pasek). Serie pocisków ogłuszających ciągnących za sobą półprzezroczystą, geometrycznie powyginaną poświatę, prezentują się efektownie. Znajdziesz też wielki karabin, którym Jehuty może skutecznie pruć w kilkadziesiąt naddziałających żołnierzy BARHAM. Robot majestatycznie zawisa w powietrzu, powoli celując wielką lufą, rabiając naokoło strumieniem ołowiu. A co powiesz na ciskanie płonącymi kawałkami stopu jakichś kosmicznych metal? Będzie Ci dane nawet wytworzyć wirtualne projekcje Twojej maszyny w calach dezorientacji przeciwników. Ładnie.

MORDERSTWO IN JAPAN STYLE

Efektowne, japońskie anime - tak właśnie wyglądają sekwencje walk. Dynamika uderza na wszystkie strony, nie dając Ci nawet chwili na oddech, szybkie odkurzenie dywanu i przebiegnięcie 500 metrów przez plotki. Słowem - angażuje. Świetnie prezentują się efekty pokroju kilkadziesiąt świetlistych punktów materializujących się podczas określonych ataków, rozbłysków poświat lasera czy wyziewów z silników. Rewelacyjnie wyglądają obłoki dymu i kurzu, które wykonano w technice cel-shading, co dodało



rzeczy... Walka z korporacją BARHAM przyłączenie się do rebeliantów z Marsa, wreszcie dość bezkompromisowe uwikłanie w cyber-mechanikę, przybliżany Nohman o świńskim uśmiechu, chęć zamsty... W pewnym momencie spotkasz nawet wspomnianego Leola Historię drugiego jeźdźcy Jahuty poprowadzono ze zdecydowanie nie lepszym, bardziej wciągającym klimatem.

Za sterami potężnego mechanizmu zwanego reżyserią stoi Hideo Kojima - widać to od razu. Dobra strona: filmowo podciągnięta fabuła, pełna efektownych scen, ostrych wejść postaci. Zła strona: znów (choć nie tak bardzo jak w MGS2) przegięta ilość wstawek wideo. Proporcje wprowadzić nie są mocno zachwiane, ale ktoś powinien na przyszłość trochę utemperować zabiegi Kojimy. Albo dać mu zrobić film! Przy okazji, sporo tutaj smaczków rodem z drugiego MGS-a: rozmowy przez wewnętrzny system łączności (też można bawić się galkami analogu), zestaw misji treningowych opartych na wirtualnym środowisku, układ i sample w menu, czy w końcu specyficzna tonacja kolorów. Trzymanie się określonej, własnej stylistyki, czy brak sił by odciąć się od starych upodobań? Zagadka...



klap, kłapi Chrum, ciach, chrumi! Mmmmm, właśnie jem bułkę. Dobra. W telewizji wojna z Irakiem, a bułka z dzemikiem.

Morelowym! Co tam słyszać? A kto to wie? Chyba Maksa Kolonko... Tylko co to za język? Polsko-amerykańsko-niewiadomajski? To ja już wolę Wiśniewskiego w wersji niemieckiej. Ha! Niemieckiego to ja się uczyłem krzyż lata! Umieć: "hände hoch" i "niemich an". Japończy też się chyba kiedyś uczyli, szczególnie Ci z firmy SEGA, bo wymyślili tytuł pokroju PANZER DRAGOON. Inaczej skąd by się wziął? Tak! Na przykład Hideo Kojima się nie uczył i swoją grę nazwał

ZONE OF THE ENDERS 2: 2ND RUNNER. I żeby było śmieszniej, obie pozycje mają trochę wspólnego. Bo dziwny jest ten świat, tararara!

SYNDROM KOJIMY

Akoja znów wrzuca Cię w stalowe bebeczki wielkiego Jehuty - bojowego robota klasy Orbital Frame. Od czasów wydarzeń z pierwszej części minęły dwa lata, zmienił się też główny bohater - zamiast przestraszonego dzieciaka imieniem Leo, dostajesz w łapska zawodowego operatora ciężkich maszyn z wojskową przeszłością (słowem: górnika). Fryzurę ma trochę jak Raiden, ale to z pewnością mocny znający się na swoim fachu koleżka. Tym bardziej że dość szybko zaczynają się z nim dziać ciekawe





rozgrzywe mangowego smaczku. Wystrzelują w wielkich słupach, tłumiąc eksplozje. Morderczego teatru dopełnia poszerzona interakcja z otoczeniem - pod siłą Twoich ciosów pojawiają się kaskady kulek, rozbijają się kamienie, pojawiają się efekty niszczących transmutacji. Dobrym wspomnieniem będzie też ekran, znowu pełen eksplozji, prób w walce z przeciwnymi konsej. Oprócz piękno kłus...

już kipiącej ogniem zadymie. Otóż Jahuty jest w stanie podobnie wystrzelić z wieloletniej platformy (długość skoków jest mierzona, używając nie daleko latające wolno). Można też z pomocą cienia, z pomocą flaków i jakimś nieszczęśnikom. Daje satysfakcję, uwierz mi. To...

A teraz straszny spoiler - nie pogrążaj się długo Snake'iem! Hmmm, właściwie to wcale go tutaj nie ma. Jest za to biały włosy kolezka. Nazywa się Dingo, a wszelkie pogłoski, że wychował się w australijskim stadzie psów są wyssane z palca...



zasiadać przed pociskami, bączek itd. Oczywiście nie zapomnianą też o opcji łapania jakiegoś innego robota, którego można wykorzystać niczym żywą tarczę, ewentualnie cisnąć w dość bolesny, widowiskowy sposób.

TROCHĘ GEOMETRII I DWIEŚCIE TON STALI

Design. 2ND RUNNER wręcz prześlaknięty jest pełnym, pełnym technicznych aspektów designem. Wiele występujące w formie bossów robią potężne wrażenie. Wykonano to naprawdę sugestywnie. O zwycięstwach, masowych popaprawkach też nie zapomniano. W przeciwieństwie do pierwszego Z.O.E., tu w miarę różnorodni, potrafią atakować w różnym stylu, a do tego cholernie mocno pośpieszono konsej. Batale z kilkudziesięcioma kolezkami naraz są nie porządku dziennym zwinienia w animacji występują (poradycznie). Wpłynęło to bardzo korzystnie na zwrotność, których całkowicie zmioło cię nudy, czy monotonni. W grze nieco kombinować, zniszczyć jakiś generator, ochronić, przetransportować ładunek, a i motywy pokroju walki na pędzącym pociągu się załapały. Czy już mówiłem, że scenariusz zdecydowanie wciąga?

Chłopaki z KONAMI wzięli sobie do serca zarzuty, że część pierwsza niespecjalnie rozpieszczała oferowaną długością zabawy i tym razem zadbał o sporą liczbę bonusów. Znajdziesz więc wzbogacone wersje robotów, specjalne, choć niebytnie długie misje dodatkowe, czy lekko zmodyfikowany, nowy tryb gry. Do tego dochodzą jeszcze

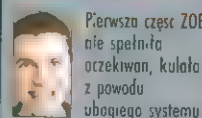
materyał z produkcji, jakieś szkice, a nawet mini-gra (prosta strzelanina). Uroczymy produkt. Zadano również, aby w razie czego wprowadzić Cię w temat pierwszej części - jest zestaw filmików i trochę tekstu wyjaśniającego historię podstawowej realia gry. To się nazywa profesjonalne wydanie.

O, A TU SIĘ KLAPKA OBLUZOWAŁA...

Rzecz wciąć wymagającą usprawnienia pozostała kamera. Owszem, radzi sobie nieźle, ale w przypadku szybkich, złożonych akcji gdzieś widać bierze kilkadziesiąt sekundowych obiektów. Nieźle to trochę za mało. Szczególnie gubi się i nie nadąża w zamkniętych lokacjach. Dobrze, że oddane Ci wskaźnik ułatwiający odszukiwanie właściwego kierunku... A skoro już jesteśmy przy poprawkach, kilka przydałoby się w sferze sterowania, bo wprowadzić szybkie uniki nawalacynie, podkręcając tempo startu, ale już precyzyjne, umiejętne manewrowanie nie zawsze wychodzi gładko... No i tryb pojedynku z drugim Graczem wciąż wypada mało komfortowo (brak dzielonego ekranu na rzecz jednej kamery).

DZEM NA BUTACH. CHÓRKI W TLE

Jestem zaskoczony... i to na tyle, żeby nie przejmować się dżemem, który właśnie akapnął mi z bulki na stopie. 2ND RUNNER okazał się tym, czego oczekiwano od pierwszej części - niezwykle dynamiczną, a przede wszystkim zajmującą opowieścią o dobrze wyważonym klimacie. Przygotowywana od nowa, zdecydowanie bardziej filmowa ścieżka audio (podniosła chórki, partie smyczkowe, motywy orientalne, szybsze wstawki elektroniczne) dodatkowo go podkreśla. Jest mocno, a podobno wersja PAL (wrzesień) ma zostać jeszcze bardziej dopracowana (dodatkowe wątki fabularne, zmodyfikowane scenarie). Ruh, w przeciwieństwie do MGS2, z serią Z.O.E. Kojima chyba rzeczywiście kieruje się w jak najwłaściwszą stronę. Czekam na "trójkę"!

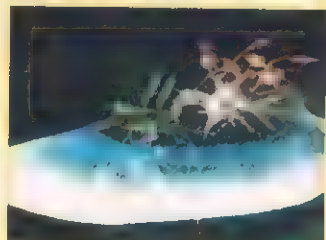


Pierwsza część ZOE nie spełniła oczekiwań, kulała z powodu ubożego systemu walki i monotonności. Przy ZOE 2 obie te wady poprawiono, a samą grę rozbudowano (nowe bronie, sekrety itd.), przez co jest w stanie przykuć do pada na znaczne, znacznie dłużej. Jest piękne walki toczą się w niesamowitym tempie, wydarzenia ukazane są bardzo spektakularnie, a sama grafika... ooh, ooh, ooh, miód orzeszki! Potęga!! Niestety, gra potrafi zwolnić, a kamera czasem potrafi przysporzyć problemów. Jeżeli jesteś fanem mechow, anime i szukasz szybkiej akcji, chwytaj czym prędzej za ZOE2 - nie zawiedziesz się! (kali)

Ocena: 8+

ZABIJA DYNAMIKA

■ Powietrzne batalie zyskały na rozmachu i spektakularności. Totalne powiększenie liczby wrogów, walka z kilkunastoma na raz, dorzucenie nowych, widowiskowych efektów graficznych, wreszcie dużo ciekawsze akcje jakimi dysponuje teraz Jahuty. No i konstrukcje pękające pod siłą Twoich ciosów! Dynamika zabija.



WERDYKT		MYSZAQ	
KONAMI		STRZELANINA	
GRYWALNOŚĆ:	10	8	8
1 or 2 Players	8	8	8
1 or 2 Players	6	8	8
1 or 2 Players	4	8	8
1 or 2 Players	2	8	8
1 or 2 Players	2	8	8
PLUSY - masowa iarka, dynamika - design, efekty graficzne - ciekawszy scenariusz			
MINUSY - kamera nadal się gubi - wciąż niedopracowane sterowanie			
OCENY ZOBEDZIOLI:			



Recent

METROID

PRIME



Kiedy METROID uderza, możesz być pewien - zostało Ci raptem kilka marnych sekund na reakcję. Jeśli odpowiesz wyjątkowym chłodem, jest szansa, że nie dołączysz do jego ofiar...

Często zdarza się, że seria funkcjonująca przez lata w dwóch wymiarach, po przeniesieniu jej do środowiska 3D zmienia się tak bardzo, że w niczym nie przypomina swych protoplastów. Może być nawet świetną grą, ale transformacji ulega tak wiele elementów, że ułata się to, co dany tytuł jednoznacznie definiuje. METROID PRIME jest inny. Jest doskonalszą reinkarnacją klasycznej gry w nowej, absolutnie oświecającej powłoce. Jednocześnie jest jedną z najlepszych gier w jakie dane jest zagrać współczesnym Graczom.

MP sprawia wrażenie strzelaniny FPP - rzeczywiście korzysta z wielu mechanizmów wykorzystywanych przez ten gatunek. Widok z perspektywy bohatera, śniąca lufa siejąca pociskami i określony przeciwnik. To tyle. Resztę stanowi kawał najbardziej unikatowego połączenia platformera z przygodówką nastawioną na eksplorację.

Mamy okazję wcisnąć się we wspomaganą pancerz międzyplanetarnej łowczyni - Samus Aran, babki pojętej, aczkolwiek rzadko prezentującej swe wdzięki - wyruszyć na planetę Tallon IV, aby zakończyć zaległe porachunki z kosmicznymi Piratami. Chronologicznie MP jest umiejscowiony pomiędzy pierwszą a drugą częścią serii, czego można się dowiedzieć skanując logi piratów. Samus to wychowanka starożytnej rasy Chozo, rasy której rodzinną planetę została zainfekowana wirusem Phazon. Za wyjątkiem prologu terenem działań jest wspomniana już planeta.

Idea stojąca za METROIDem jest na tyle szczególna, że chyba najtrafniejszym określeniem przynależności gatunkowej byłby właśnie: METROID. Rozgrywka opiera się na poziomie prostych założeniach. Przemierzamy kolejne lokacje świata o ciągłej konstrukcji, często połączone korytarzami. Lokacje rozgałęziają się korytarze klucz, lecz w rezultacie tworzą doskonale do siebie pasującą układankę. Po zwiedzanych obszarach w ściśle określony strategiczny sposób rozmieszczone są różne przedmioty. Zdobycie niektórych z nich pozwala na osiągnięcie niedostępnych wcześniej terenów lub na rozszerzenie możliwości poruszania się w ich obrębie. Najprostszym przykładem o oczywistym znaczeniu niech będą buty pozwalające na wykonywanie podwójnego skoku. Inna kategoria przedmiotów to upgrade zasobów Samus. Gre rozpoczynamy z jednym zasobnikiem energii zyciowej o 99 jednostkach - ukryte pakiety zwiększają ten limit o 100 kolejnych. To samo dotyczy rakiet: odpowiednie ulepszenie pozwala jednocześnie dźwigać więcej pocisków. Na drodze napotykamy zagadki opierające się na konieczności do wykonania czynnościach, względnie na odkryciu sposobu przebycia danej lokacji. Obszary są rozdzielone drzwiami otwieranymi strzałem z określonej broni. Prymatną funkcją nowo nabytej pukawki jest więc odblokowanie któregoś z przejść lub usunięcie przeszkody. Specyficzne założenia wymuszają częste powroty do wcześniejszych lokacji, a co za tym idzie - pewien sposób taktycznego poruszania się po świecie, planowanie marszruty i optymalnie bezpiecznej ścieżki. Nie każdemu się spodobą perspektywa wielokrotnych odwiedzin znanych okolic, ale nie można tego uznać za wadę - raczej za relatywny minus wynikający z konsekwentnego trzymania się pierwotnych wytycznych.

Szeroko zakrojona eksploracja stanowi rdzeń gry, a walka, włączając pojedynki z wielkimi bossami jest elementem uzupełniającym, chociaż nieodłącznym i dopracowanym. Dostajemy na jej potrzeby kilka ciekawych zabawek, z których każda emituje inny rodzaj energii. Podstawowa broń strzela energią w formie sferycznych pocisków i charakteryzuje się szybkostrzelnością, inna z kolei potrafi zamrozić wrażliwego na niską temperaturę wroga. Każda zaś posiada opcję chwilowego ładowania zwiększającego siłę rażenia. Efektywne uzupełnienie ekwipunku bojowego stanowią rakiety, a zupełnie śmiertelnościami narzędziem są, dostępne po zdobyciu ulepszeń, combosy z połączenia rakiet i broni energetycznych. Nie dość, że są szalenie efektowne, to jeszcze robią gigantyczne wyrwy w zasobach zdrowka wrogów.

Oczywiście nie mogło zabraknąć integralnego patentu METROIDa - transformacji Samus w opancerzoną kulę. Perspektywa zmienia się wtedy na widok TPP, a Samus zyskuje dostęp do wąskich przejść lub tuneli. W kule można zmienić się w dowolnej chwili, modyfikując charakter zabawy oraz śrubując tak bogaty już asortyment opcji do nieprzyswoitego wręcz poziomu. W formie kuli można walczyć i skakać, korzystając z bomby, a nawet śmigać po half-pipe'ach. Sporo zagadek przygotowanych z myślą o kuli, więc warto w wolnej chwili trochę potrenować.

Na koniec wstępu: zostawiłem najspanialszą koncepcję w MP. Element ten należy formalnie do sfery rozgrywki, wpływa jednak niezaprzeczalnie na pozostałe aspekty. Chodzi rzecz jasna o



W tej grze możemy znaleźć cztery symbole, które otwierają zamknięte drzwi. Nie pozostało nic innego, jak przeskanować teren w trybie Scan Visor.



...w innym razie przepadniesz, a METROID będzie powoli sączył Twoje vitalne siły, aż do całkowitego wyczerpania. Od dawna nie było nowych ofiar. Teraz jednak uderzył METROID PRIME.

wyświetlacz przybity Samus - owi słynny Visor. Otóż w grze zmodyfikowano klasyczny widok FPP w sposób zaiste rewelacyjny. Obszar ekranu przedstawia widoczne aktualnie otoczenie. W jego obrębie umieszczony jest rodzaj częściowo niezależnego, graficznego HUD-a. Dostarcza on wszelkich niezbędnych informacji o stanie zbroi, zasobach i najbliższym otoczeniu. HUD (w istocie Visor) ma lekkie opóźnienie w stosunku do całego widoku i podczas obrotu minimalnie później wraca do pozycji centralnej. Sprawia to wrażenie jakby obrót w ciężkim hełmie stanowił pewną trudność, a także o wiele sugestywniej buduje złudzenie ruchu w trybie FPP. Standardowo aktywny jest Combat Visor, służący do walki i realizujący opisane przed chwilą funkcje. Równie istotny jest Scan Visor - wzajer skanujący ważne elementy otoczenia, poczynając od organizmów żywych, a kończąc na urządzeniach. Znaczące obiekty mają przypisane "gorące punkty", na których można się zalogować i pobrać niezbędne dane. W ten sposób rozwiązujemy zagadki, aktywujemy terminale, zdobywamy informacje o przeciwnikach i poznajemy

fragmenty fabuły. Dalej jest jeszcze termowizja i promienie rentgena. Receptą na sukces jest sprawny dobór Visora do zaistniałych warunków, a także przeszukiwanie otoczenia w różnych trybach. Powyższa wyliczanka nie wyczerpuje bogactwa postawionych do naszej dyspozycji rozwiązań. Zresztą, jakkolwiek element zechciałbym jeszcze dodać, zapewniam, że sumą wszystkich jest najwyższych lotów grywalność.

Odwiekałem i odwiekałem ten moment, szukając w słowniku synonimów słowa przepiękny - niewiele wskórałem. Oddechnę więc głęboko i napiszę jedynie, że MP prezentuje się OBŁĘDNIE. Niemalże dzieło sztuki, dopracowane do granic możliwości. To jedna z najpiękniejszych gier, jakie dane mi było widzieć. Czy kiedyś zdarzyło Wam się zakończyć w ekranie tytułowym gry albo głównym menu? Być może tak, ale mnie przytrafiło się to po raz pierwszy, właśnie przy MP. A później było

Gra-dzieło sztuki?



tytuł stanowi unikalne połączenie nowoczesnej fabuły i nowoczesnych gier z alchimią i magią.

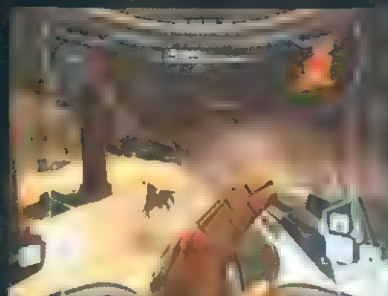
Wielkie brawa dla developerów - ci panowie posunęli się tym co robić to widok (och, to dzieło!).
Ocena: 9

już coraz lepiej. Pierwszy etap przebrnąłem w umiarkowanym zachwycie, lecz z każdym krokiem postawionym w głąb Tallon IV wzbierała we mnie fascynacja. Lokacje zachwycają bogactwem kształtów, różnorodnością architektury i krajobrazów. Zwiedzamy ruiny osiedli starożytnej rasy, jaskinie pełne wrzającej lawy, pozornie martwe lodowe pola - i na tym nie koniec. Nie da się odczuć sztuczności otoczenia, nie mamy do czynienia z dekoracją, nędzną atrapą, lecz z niemalże namacalnym światem. Czasem zdarza się, że rozpoczynając gre o

Mineralna i organiczna kula kamora przedstawia akcję widzianą z boku (główny bohater). Obok widok standardowy widok w trybie "dokumentacji".

sporej komplikacji przestrzeni czuję się cholernie onieśmiałony, za diabła nie wiem czemu wszystko jest tak skomplikowane, a nie mogę zastosować znanych mi mechanizmów poznania. A w METROIDzie lokacje, owszem, są wyzwaniem, ale ich pokonanie jest kwestią treningu lub nowej zdolności, a nie kwestią zrozumienia, o co właściwie chodzi. Niemalże jest też skakanie po różnych platformach i brawa należą się za bardzo dobre opracowanie systemu skoków, co w przypadku FPP, wcale nie jest rzeczą łatwą. Nie ma sytuacji w których źle odmierzony skok zakończy zabawę.

Ilość i jakość szczegółów dookreślających świat po prostu młodzi, wszędzie mnóstwo jest drobnych detali i obiektów organizujących



tych i zapełniających przestrzeń. Nawet kamienie w ścianach zadziwiają nieregularnością, wyraźnie da się odróżnić fakturę materiałów, również za sprawą doskonałych tekstur. Pomimo olbrzymiego obszaru gry, udało się wyeliminować rozwalające zabawy Loadingi. Dane doczytują się w locie, a najbardziej krytyczne momenty zamaskowano w sprytny sposób. Mianowicie, kluczowe obszary są połączone korytarzami w kształcie litery "S", których ze względu na kształt nie da się zbyt szybko przemierzyć. Zbyt wielu natrętów stopują grupki przeciwników, w sumie niegroźnych, lecz irytujących. Mniejsza zresztą o metody, ważny jest efekt, a ten satysfakcjonuje.



Zadanie dla spóźnionych - powyższy widok jak w hełmie (od wewnętrznej) odbija się twarz Samusa.

HAL GO RÓWNO

■ Czekałmy długo na naszą wersję MP (nie martwie się - Australia czekała jeszcze dłużej) i w rezultacie otrzymaliśmy wersję najbardziej dopracowaną, chociaż są to w większości zmiany czysto kosmetyczne. Dodano m.in. drobna fala na powierzchni wody i lawy, w ruinach Chozo umieszczono gąsienicę odwołującą lustro, niektórym lodowym powierzchniom również nadano tę właściwość, w intro oraz kilku innych momentach dodano narratora. Gra jest nieco trudniejsza, przeciwnicy zostawiają mniej energii/pocisków, zmodyfikowano charakterystyki bossów a także powstawiają więcej blokad z bodezium żeby utrudnić łapanie sekwanek. Co najważniejsze jednak - usunięto sporo irytujących bugów (jest znacznie mniej potwierdzonych zwiech i poprawiono wypadki merytoryczne).

PATENTY NA WIZJI



■ Po otrzymanym traśnięciu energia powstają spiecia i zakłócenia na wizji.



■ Można - można - skalować i obracać.



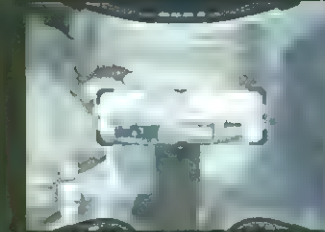
■ Thermal Vision



■ Przyjrzyjcie się uważnie - tak poruje Visor przy źródłach ciepła.



■ Podczas walki jest mnóstwo eksplozji energii.



■ (Właśnie badając teren w trybie Scan Visora, możemy doszukać się wiele informacji, potrzebnych do rozwikłania jakiejś zagadki).



■ Szlak budowlany

Powyszy dobroć da się jeszcze względnie wytrzymać. Natomiast absolutnie zaniemówił obserwując efekty jakie są udziałem Visorów. Są przemysłane i zwizualizowane tak, że opada szczeni. Podozrą deszczu po powierzchni wyświetlacza ściekają krople wody. Kiedy znaleźliśmy się w pobliżu źródła ciepła - na wizjerze skrapla się para i to w stopniu zależnym od natężenia ciepła. Stworzenia emitujące fale elektryczne powodują zakłócenia w obrazie, aż do poziomu zupełnego braku wizji ("wojna mrówek"). Pierwszy raz w FPP miałem do czynienia z tak dużym uzależnieniem sprawności bojowej od stopnia widoczności. Zdarza się, że poziom zakłóceń zmusza do działania niemal na oślep. Co tu dużo gadać, cokolwiek stanie się z Visorem wzbudza jęk zachwytu. Termowizja w pobliżu radiacji lub przy wysokich temperaturach najwyżej wyświada, następuje przeciążenie systemu zobrażowane walącym po oczach żarem. I naleygam, spojrzcie w rentgenie na dłoń Samusa podczas zmiany aktywnej broni - nie będziecie miały wtedy żadnych wątpliwości co do artyzmu oprawy.

Jak w tych warunkach spisyje się sterowanie? Cóż, nie powiem, na początku uznałem je za zupełnie idiotyczne, bo jak można mając do dyspozycji dwie gałki, nie wykorzystać obu do poruszania się i tak, prawa gałka odpowiada za ruch, lecz aby się rozjechać należy wcisnąć "R". Nie można więc idąc bezpośrednio rozglądać się wokół lub patrzeć w górę. "L" odpowiada za lockowanie na przeciwniku stanowią podstawową technikę umożliwiającą przeżycie - Samus może wtedy krążyć wokół namierzonego delikwenta, strzelając wykonując dowolne manewry, jak np. błyskawiczny unik, a system celowniczy nie pozwoli wrogowi zerwać się "ze sznurka". Takie rozwiązanie sprawdza się w miarę i teraz nie wyobrażam sobie nawet innego sterowania (jak dotąd debeściak na GC). Wrogowie często atakują w grupach i ręczne celowanie byłoby prawdziwą męczarnią. Przy okazji jest to ukłon w stronę mniej wprawnych Graczy, którzy będą mogli powalczyć na własną miarę równych prawach, przynajmniej czasami. Bo przy bossach nie będzie już "zmiłuj się" - dranie często stosują wyjątkowo tanie zagrania, prawie gwarantujące utratę cennego zdrówka. Będąc przy walce, gdyby ktoś zapytał co jest lepsze: HALO czy MP, odpowiem, że bezcelowa jest konfrontacja tych tytułów. HALO rządzi w kwestiach walki, MP jest z innej beczki.

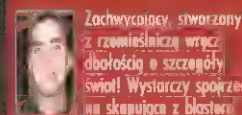


Recenzje

LANANIE METROIDA

■ Niech a popularności MP zwiadczy również zaangażowanie Graczy w "projekt" nazywany Sequence Breaking. Polega on na przechodzeniu MP z możliwie najniższym wynikiem procentowego postępu w grze. Ostatnio najbardziej wyrubowane wyniki to 24/27% i helon dalej kombinują, co by tu jeszcze ominąć. Powyższy sposób gry zakłada pominięcie jakichkolwiek "power-upów" energii czy rakiet, oraz zdobywanie przedmiotów wcześniej niż jest to założone przez autorów. Do konkretnych sakwencji tworzone są schematy instruktażowe, a nawet filmy.

■ Spójrzcie jak wspaniale wytytuła efekt pary skroplonej na helmie!



Zachwycający, stworzony z rozmieszczenia wytytuła efekt pary skroplonej na helmie! Wystarczy spojrzeć na skupującą z blastera krople deszczu i rozchodząca się od przegrzanej góry fale ciepła, i przestaje mieć znaczenie otaczająca nas rzeczywistość - istniejesz tylko Ty i Samus! Zanimowicie o spowolnieniu, wszystkie snigie w 60 FPS-ach, a idealnie rozwiązane sterowanie powoduje, że nawet kieprawy pod wydeje się jakiś inny. Przy przenoszeniu w 3D zachowane wierność klasycznym wzorcom. Za preformację uważam jednak doszukiwanie się w niekonkretnego potunku. Przecież to METROID PRIME, jakosie samia w

■ Niepowtarzalnym elementem gry, najbardziej zapadającym w pamięć i bezkonkurencyjnym, jest wspaniały klimat. Atmosfera każdego miejsca (nie odważyć się napisać o lokacji) jest tak intensywna i wyraża, że niemal wsącza się porami skóry. Nieodłączne towarzyszy nam wrażenie przebywania w obcym, nieprzyjaznym, wyizolowanym środowisku. Obcym na tyle, na ile ludzki umysł jest w stanie tę obcość zasympulować. Tym razem udało się nadzwyczaj dobrze. I go ciekawe, pomimo ciągłego napięcia jakie towarzyszy zabawie MP jest bardziej niepokojące i straszne - chociaż zdarzają się momenty

Ocena: 9+

Duża w tym zasługa rewelacyjnej oprawy audio (Dolby Pro Logic II) bez której klimat wiele by stracił. Motywy muzyczne są bardzo dobrze dopasowane do charakteru lokacji, zewsząd dobiegają przeróżne dźwięki nadające pozorów niewidocznej aktywności. Niektóre przedmioty można nawet lokalizować po dźwięku jaki emitują.

Jest jeszcze coś. W FPP zazwyczaj postać bohatera jest "przezroczysta" i Gracz w znacznym stopniu ma wrażenie uczestnictwa w akcji. Nawet jeśli są scenki w których widać prowadzoną postać w pełnej okazałości to w chwili ponownego wejścia w "widok z oczu" bohater jest praktycznie usuwany z pola widzenia (z wyjątkiem broni). MP w niezwyklej sposób zaburza ten porządek. Podczas gry w pewnym momencie nastąpiła tuż przede mną eksplozja jasnego światła, a efektem był widok odbitej wewnątrz helmu twarzy Samusa Aran. Twarzy o wyraźnych kobiecych rysach i zielonych oczach. Po raz kolejny oślepiałem z zachwytu i od tej chwili ani na moment nie mogłem pozbyć się wrażenia, że jednak nie ja spoglądam na świat po drugiej stronie pancerza.

Posiadaczom GBA, METROID FUSION oraz kabełki, gra oferuje dodatkowe bajery. Warunkiem odlokowania

jednego z nich - oryginalnej wersji METROID - jest ukończenie MF podłączenie GBA z GC. Drugi, niech pozostanie nieopodzielany. Podłączenie do GBA nie jest konieczne, aby ukończyć MP w 100 procentach.

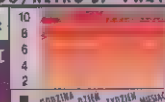
Wskazuję na kierowną grę, a nie na METROID PRIME to tytuł szczególnie. Formuła "Metroid" przeniesiona w trzeci wymiar - rewelacyjna oprawa godna najwyższych pochwał - zobudowana wzniołymi koralami, ciekawymi i realistycznymi, spokojnie może walczyć o miejsce w historii najlepszych realizowanych gier w szeregach. Z czystym sumieniem polecam każdemu w ramach lektury

Sciara: Jestem pod wrażeniem! Star siedzi już trzeci dzień przed GC gra właśnie w METROID! Ta gra "COS" w sobie ma!

WERDYKT

NINTENDO RETRO 5. PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY

- ▲ graficzny majstersztyk
- ▲ bezkonkurencyjny klimat
- ▲ głębia

MINUSY

OCENY ZGREDZIOLIA KIJOT 9+, KOSO 8+, STAR 8+, SHIVA 10+

TORBA

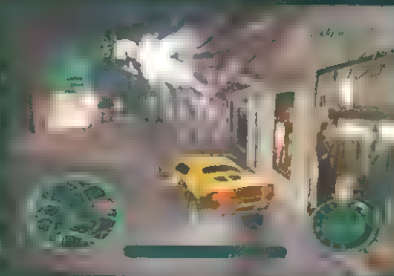




Fury przedzierające się przez wielkie metropolie z prędkością światła. Adrenalina rozrywa żyły - chce mi się krzyczeć z radości!

Ulewna - jedynie słowo, jakie przychodzi mi na myśl, oddające choć po trochu to, co odczuwam po rozpracowaniu MIDNIGHT CLUB 2. Pierwsza część gry zapadła mi w świadomości bardzo głęboko (PE#40), toteż od momentu pierwszych zapowiedzi wiedziałem, że będzie to tytuł nietuzinkowy, nie spodziewałem się jednak, że absolutnie przyskrzyni mi do konsoli.

Idea zabawy nie ulegała gruntownym zmianom. Wciąż bierzesz udział w nielegalnych wyścigach toczących się w wielkich miastach (Los Angeles, Paryż, Tokio). Podjeżdżasz do koleśki, zapodajesz "długimi" (tak "gangsta shit" wiesz...) próbujesz go nie zgubić, gdy ten kluczy uliczkami. A później zostaje już tylko jazda. Klasycznie, trasę przejazdu



siłami, toteż fruwające ciała w pewnym momencie przestaną wywierać na Ciebie wrażenie. Nagle - TRACHI! Tuż obok Ciebie pojawia się samochód, który po zapodaniu Nitro wyskoczył z rampy, przelatując w powietrzu na dobre 200 metrów. Szoki! Musisz się jednak szybko otrząsnąć. Zamiast panikować, wpadasz w tunel aerodynamiczny (nowość) za koleśkiem, prosisz Stwórcę, aby jak najszybciej napakował się stosowny pasek, po czym doświadczasz prędkości, jakiej BURNOUT 2 może jedynie pozazdrościć. Pędząc tak szybko, że nawet nie jesteś w stanie trzeźwo zareagować (w dodatku Motion Blur sprawia, że mało co widać), musisz omijać samochody, w przeciwnym razie kraksa jak się patrzy. Aby czerpać z zabawy maksymalną radochę, musisz mieć topografię okolic w jednym paluszk. Jeden błąd, że wybrany zakręt klniesz jak szewc. Nie zdziw się, jeśli każdy



spowodują, iż w grze zatracisz się całkowicie (oż za przyspieszenie na tylnym kole!). W temacie klimatu jako takiego wspomnę, że smaczku dodają wyjeżdżające z przecznicy ciężarówka (patent nieodszownie kojarzący się z amigowym "Lotusem") pod naczepami których trzeba przemykać, pościgi policyjne, doskonale wyważony handicap, a jeśli do tego dodać latające ponad głowami helikoptery, walące reflektory, oraz kilkusetmetrowe skoki z ramp (w trakcie lotu można balansować pojazdem) - powinieneś zochać, że to czysta masakara.

Technicznie gra wypada okazała. Masa obiektów, poligonów (podczas skoków masz u swych kół po miastach!), masa tekstur (nie powtarzają się, za to urzekają bogactwem; choć rozdzielczość stosunkowo niska), rozbrajający efekt strug deszczu (również mgła), niezłe efekty świetlne. Niestety, ucierpieł na tym framerate - zamiast płynnej animacji, w syst. NTSC wyświetlanych jest

MIDNIGHT CLUB II



Świetne, ALE...

Inna koncepcja BURNOUTa - szybkie, mocno arcydowi wyskoki "na orientację", a nie orientacja w wielkiej metropolii niekiedy zawodzi, toteż przysięgam się na duże emocje i ostre arcyprawy (jedziesz kilka minut, jeden błąd na koncu i... od nowa). Dobra, że grafika nie jest "plastikowa" jak w jedynce, ale nie przebiega jak tak zwany sterowanie motocyklem (a mogło być tak pięknie, awuuu). Świetna zabawa, ale nie maksimum kilka dni. HIV się chyba za bardzo podnieca. [ściera]

Ocena: 8-

wytyczają Checkpointy. Każdy z nich musisz zaliczyć, jednak nikogo nie obchodzi w jakiej kolejności - trasę opracowujesz wg własnego widzimisię. To samo tyczy się przeciwników.



Jeden wyścig będziesz powtarzał kilkadziesiąt razy - jedynie 1. miejsce daje awans. Nieliczne wyścigi wygrywałem spontanicznie, bez większego wysiłku, jednak większość z nich określałem jako "akcje wyprowadzające z równowagi"... Nie dajesz sobie rady, za cholere nie możesz zostawić w tyle przeciwników. Zepchnięty przez oponenta, przez przypadek odkrywasz skróty prowadzący podziemnymi tunelami - nagle doznajesz oświecenia, kombinujesz jak koń pod górke (takie patenty mają miejsce non stop). Kilka godzin praktyki sprawi, iż będziesz draniem nie do powstrzymania.

Nowocześnie jak zamkniętym świecie. Pokonawszy gangi - otrzymujesz maszynę "ścigacze" prowadzą się wysmienicie, wyłączając poślizgi. Jeśli jednak obcałisz ten patent, to nieprzyzwoicie szybko "rumaki"



30 klatek, a i od czasu do czasu występują chrupnięcia. Mimo wszystko grafa cieszy oko, dźwięk w systemie Dolby Pro Logic II - pięści narząd słuchu (policyjne syreny - ach!).

MIDNIGHT CLUB 2 to jedna z tych pozycji, które zapalony Gracz odpala i męczy dopóty dopóki nie wycisnie zeń ostatnich soków - absolutny "must have" dla wszystkich, którzy rozkojali się w "jedynce". Gra hardcore'owa, jednak dająca masę satysfakcji. (...) Czy napisałem, że ta gra jest boska...?

PS: Amerykańska wersja supportuje tryb on-line. Już to sobie wyobrażam... Mniem!

Stąd zajawka nieprzeciętnej wydaje Ci się, że sobie doskonale radzisz, nie widzisz w pobliżu przeciwników, jedynie na mapie mającej znaczki ich symbolizujące. A tu nagle... BUM! Z zakrętu wypada chmara wariatów w akompaniamencie piszczących opon. Widać pokiereszowane karoserie oponentów, snopy iskier, dym, od świateł odpadnie spoiler, trwa demolka otoczenia - kosze, budki, barierki itp. fruwają, rozpiędzawka niemal dorównuje rozmachem temu, co można doświadczyć we WRÉCKLESS. Przechodnie nie są obdarzeni nadludzkimi



WERDYKT

GRYwalność:

10
8
6
4
2

PLUSY

- fenomenalne "trosy"; interaktywne otoczenie
- prędkości i zamotanie, rozburowane miasta
- totalny hardcore

MINUSY

- framerate

OCENA

8+

HIV



recenzje

GameCube



Pierwszy SMB został ciepło przyjęty przez Graczy. Zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, iż jest tytułem zorientowanym pacyfistycznie, co w dobie GTA3 i całej masy "siekanek" stawiało go - wydawałoby się - na straconej pozycji. W końcu doczekaliśmy się sequela.

W końcu doczekaliśmy się sequela, tylko więcej".

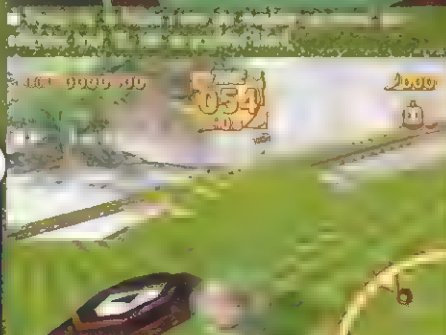
Wyobraźcie sobie zawieszoną gdzieś w próżni platformę. Platforma przybiera różne kształty, ale zawsze można znaleźć na niej dwa punkty - start i meta. Kierujemy poczynaniami przezroczyściej piłki z zamkniętą wewnątrz małpą. Idea zabawy polega na dotarciu z punktu A do punktu B w możliwie najkrótszym czasie (ale zawsze poniżej 60 sekund), zbierając po drodze jak najwięcej bananów. Sterowanie ogranicza się do machania analogową galką, a jedynym problemem Gracza jest unikanie krawędzi platform i wpadnięcia w przepaść. Etapy, początkowo banalne w swej prostocie, z czasem zaczynają straszyć architekturą - spirale, spadające mosty, przyciski "Play"/"Pause" zatrzymujące bądź wprawiające w ruch elementy platform, wyrastające nagle podjazdy czy ruchome kładki (ba - niekiedy w ruchu znajduje się nawet metal), to tylko niektóre z niespodzianek, jakie czekają Gracza podczas 150 leveli. Poziom trudności sukcesywnie rośnie i nie jest wcale niczym nadzwyczajnym repetowanie danego stage'u kilkadziesiąt razy. W trybie Story naszym zmaganiom towarzyszy fabuła - wredny dr Bad Boon porwał wszystkie banany świata i tylko nasza małpka może doprowadzić wszystko do szczęśliwego końca (w kwestii intrygujących scenariuszy Ziółta Palma...). Dodatkowo mamy jeszcze tryb, w którym możemy odkrywać bonusowe etapy, oraz standardowy trening.

W kwestii grafiki trudno coś grze zarzucić. Może oprócz prostoty, ale przecież zamierzeniem programistów nie była zonglerka superrealistycznymi efektami. Animacja ani śmie zejść poniżej 60 FPS-ów, choć możliwości ku temu, jak mogło by się wydawać, jest sporo - choćby ultraszybki zjazd po spirali. Tła, choć podczas zabawy raczej nie ma czasu ich podziwiać, również prezentują się niczego sobie. Na szczególną uwagę zasługuje animacja małpek. Umieszczone w szklanych piłkach, zachowują się zgodnie z prawami fizyki, niekiedy rozkosznie gestykulując. Z kolei warstwa dźwiękowa drażni, wręcz

Cztery małpy, zły doktor Bad Boon i bananowy raj... Jak sądzisz, do jakiej grupy wiekowej SEGA adresuje ten tytuł?



■ Osiągnięcie mającej się w odcinku miedzy to bynajmniej nie kieszka z młodziem. Droga znowu zwinia się w tunel znowu znowu w przepaść.



■ Wzrost poziomu nie platforma się porusza - czyli to najlepszy

MULTIPLAYER



■ Warto spędzić sporo czasu na rozgrywce jednoosobowej, by zdobyć określoną ilość punktów niezbędnych do odkrycia jednego z sześciu ukrytych trybów zabawy multiplayerowej. Standardowo mamy Monkey Race (wyścigi), Monkey Fight (znane z innych party-games wzajemne wypychanie się z otoczonego przepaścią placu), Monkey Target (latanie małpami i ładowanie w oznaczonym miejscu), Monkey Billards (do wyboru m.in. Snooker), Monkey Bowling (kręgle z przeszkadzającymi na torze) i Monkey Golf. Gry ukryte to Monkey Baseball, Monkey Boat Race, Monkey Shot, Monkey Dog Fight, Monkey Soccer i Monkey Tennis (dwie ostatnie wydają się być wprost stworzone do gry we cztery). Każdą z party-games możemy dowolnie skonfigurować - ustalić liczbę rund bądź czas zabawy, wybrać planszę/trasę itd. Generalnie zabawa w gronie kilku osób rajcuje solidnie, i choć SMB2 nie jest zorientowany na Multiplayera tak jak, dajmy na to, MARIO PARTY 4, to spełnia tę funkcję wymienienie i choćby dlatego warto odpalić ten tytuł na jakiejś domowej imprezie (choćby na stypie).

rytuje. O ile jestem w stanie jakoś zdrzeżyć typowo japońskie brzdąkanie, tak rockowe aranżacje zwyczajnie wychodziły mi bokiem.

Z obcowania z SMB2 wynoszę jak najbardziej pozytywne wrażenia. Może na ambicję weszła mi trudna do okiełznanania i mocno podsterowna piłka, niemniej jednak pokonywanie szczególnie zakręconych plansz (ze skalą trudności ocenioną przez programistów na 10/10) sprawiło mi niemałą satysfakcję i radość. Prawdopodobnie wyznacznikiem popularności tego tytułu będą indywidualne preferencje Graczy, choć będę upierał się przy stwierdzeniu, że nawet miłośnik ostre, sieczki na ekranie zdobędzie się na kilka miłych słów pod adresem SUPER MONKEY BALL 2.

WERDYKT

KOSO

SEGA ZREĆNOŚCIOWA

GRYwalność:

10

8

6

4

2

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

Pierwszy epizod Xenosagi pozostawia nas w niemym zachwycie nad wspaniałą fabułą tej gry, mimo że poznajemy zaledwie niewielką jej część, niecierpliwie wyczekując na kontynuację.

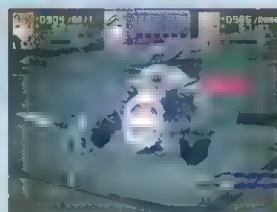


Xenosaga

Mazi: XENOGears dla wielu Graczy pozostaje najlepszym konsolowym RPG wszech czasów. Podzielim ten pogląd, a czynnikiem decydującym jest tu dla mnie niesamowita i rozbudowana fabuła, która pozostawia wiele pytań, na które odpowiedzi szukałem wiele miesięcy po ukończeniu samej gry. Kiedy dowiedziałem się o powstającej kontynuacji, podszedłem do tego bardzo sceptycznie - szczególnie że za grą stał enigmatycznie brzmiący zespół MONOLITH. Jak się okazało, tajemnicza nazwa skrywała dawnych pracowników SQUARE, wśród których znaleźli się dawni twórcy przygód Feia i Citala! Pozostawała jednak sprawa praw autorskich do świata XENO, która należała do SQUARE - pojawiły się wtedy głosy, że XENOSAGA będzie miała z poprzedniczką niewiele wspólnego.

W końcu, po wielu miesiącach oczekiwań i kilkunastu godzinach z gierką ze stajni NAMCO, z radością stwierdzam, że fani XENOGears doczekali się w końcu chronologicznego początku serii!

Mazi: Swoją drogą, to zaskakujące, jak mało wiemy o samej grze, gdy na każdym kroku towarzyszą nam rozbudowane scenki przerwy. Ich ilość bije na głowę nawet osławione FINAL FANTASY X, któremu wiele osób zarzucało zbyt dużą rozciągłość. Osobiście nie widzę w tym nic złego, jednak kiedy przypomnę sobie



XENOGears i wykraczającą daleko powyżej setki liczbę godzin na liczniku, nowe dziełko MONOLITH wypadło przy tym dość mizernie. Gra jest stanowczo zbyt krótka, a twórcy pozostawiając Gracza z przysłowiowym "językiem na wierzchu", z pewnością nie podnieśli jej atrakcyjności.

Star: Nie dość że krótka, to jeszcze niezbyt dobrze opracowana pod względem przedstawienia przebiegu akcji,

POSTACI XENOSAGI



SHION UZUKI

Shion jest naukowcem, zajmującym się projektem KOS-MOS. Przed laty jej życiem wstrząsnęła straszna tragedia, jednak zachowała wrodzony optymizm, czym zaskarbiła sobie grono oddanych przyjaciół.



KOS-MOS

KOS-MOS to prototyp androida bojowego. Pozornie kieruje nią matematyczna logika, jednak zawarty jest w niej ogromny potencjał, wykraczający poza zamysł twórców.



ZIGGURAT 8

Zyggie to Cyborg, który przed laty został przywrócony do życia wbrew własnej woli. Pragnie pozbyć się ludzkich emocji i zostać stuprocentową maszyną. Tylko wtedy zagna upragniony spokój.



MOMO

MOMO jest syntetycznym człowiekiem, podobnie jak KOS-MOS stworzonym do walki z Gnosis. Sztuczna powłoka ukrywa jednak ludzką duszę i ogromne emocje.



JIN

Młodziemczy wygląd jest mylący, co sugeruje dojrzałe zachowanie i wykwalifikowane maniery. Prawdziwy wiek postaci pozostaje jednak nieznanym.



CHAOS

Najbardziej zagadkowa postać w grze. Dysponuje potężną mocą, jednak nie lubi opowiadać o swojej przeszłości i wydaje się wiedzieć dużo więcej, niż daje po sobie poznać.

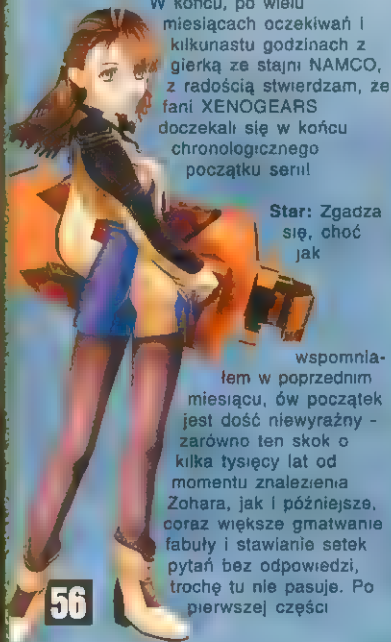


ALLEN

Asystent Shion, który wyraźnie pała do pięknej pani doktor głębszym uczuciem. Próbuje umówić się z nią na randkę, jednak wypadki losowe skutecznie mu to uniemożliwiają.



■ KOS-MOS to nowoczesna, ale też bezczelna maszyna do walki z Gnosis, której jednak Shion uparcie próbuje wpisać cechy ludzkości, co często prowadzi do zabawnych sytuacji. Widać w tym wyraźne dziedzictwo japońskich anime i tematyce science-fiction.

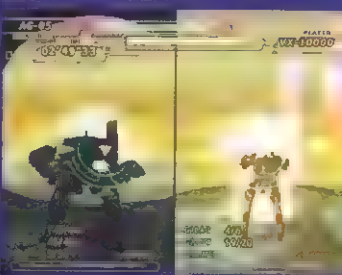


Star: Zgadza się, choć jak

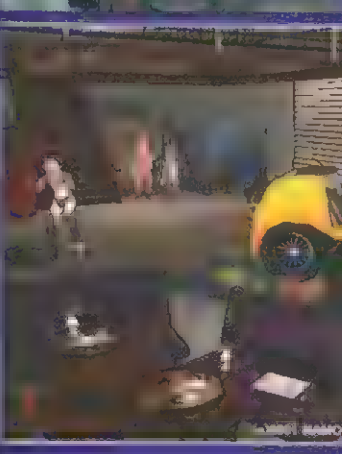
wspomniałem w poprzednim miesiącu, ów początek jest dość niewyraźny - zarówno ten skok o kilka tysięcy lat od momentu znalezienia Zohara, jak i późniejsze, coraz większe gmatwanie fabuły i stawianie setek pytań bez odpowiedzi, trochę tu nie pasuje. Po pierwszej części



■ **XENOCARD** można uznać za główną mini-gierkę **XENOSAGI**, choć do samej gry nie wnosi ona niczego nowego, istnieje obok niej. O ile karty, którymi się włączamy, przedstawiają rasy (ludzie, gnoisis itp.), wraz bohaterów (Shion, KOS-MOS) właściwej gry, takie zasady wykazują spore podobieństwo do **MTG**.



■ **XENOSAGA** oferuje kilka ciekawych minigier, między innymi stylizowane na **ARMORED CORE** pojedynki mechów, umożliwiające rozgrywkę multiplayer.



o czym pisałem już wcześniej. Co jak co, ale w dziesiątym **FINALU** te wszystkie scenki jakoś się komponowały z samą akcją, tworząc konkretną całość, tutaj zaś - może to jedynie moje wrażenie - jest to jakoś "niedopasowane" i na jedno kopyto - godzina scenek, dwie - trzy łażenia, znów godzina scenek, i tak w kółko. Irytujące są również te labirynty, coraz dłuższe i trudniejsze do przebycia wraz z upływem gry, z których do gustu przypadła mi jedynie dzielnica w Kukai Foundation, z której w pewnym momencie musimy ewakuować cywilów (po ich znalezieniu). Plusa za to otrzymują ode mnie walki, choć głównie za ich dość wysoki stopień trudności.

Mazi: Tobie nie przypadły do gustu labirynty, natomiast dla mnie największą kłopotą **XENOSAGI** pozostają mechy. Przez całą grę skorzystałem z nich może 2 - 3 razy, a przypuszczam, że przy odrobinie starcia całkowicie bym się bez nich obył. Kiedy w **XENOGARS** stanowiły one ważny element fabuły, w grze **NAMCO** spełniają funkcję czysto dekoracyjną, choć z tym również bym polemizował, bo wyglądają jak stuningowane ruskie ciągniki.

Star: Oki, to gra jest dobra, ale nie tak dobra, jak być miała. Jest kupa rzeczy, które mnie wkurwiają. Po kolei: Jedną. Można jestem za głupi, ale fabuła dla mnie to niezrozumiały ciąg wydarzeń, które są za sobą powiązane w jakiś bardzo naciągany sposób (przynajmniej po 13 godzinach). Druga sprawa, to mocne funkcje gonim (to **A.W.G.S.I.**) - tak naprawdę, to nie pełnią one żadnej ważnej roli i w ogóle nie wiadomo po co są. Następnie kwestia rozwiązań technicznych: Action Points i Ether Evakuacji. System to nie odkrywczo - o, popłuczyny po kilku najbardziej zmyślonych opowieściach systemach. Dodaj do tego mnóstwo długonożów, które prowadzą Cię od cut-scenki do cut-scenki. **gre... TYLKO** dobra. **[Dziękuję]**

Ocenę: **T**

Recenzje

z czasów recesji. Jak natomiast zapatrujesz się na sprawę magii Ether, bo jest to kolejny element, o którym po prostu trzeba wspomnieć?

Star: Niedopracowana. Nie mówię bynajmniej o systemie pozyskiwania i używania czarów, lecz o nich samych - zastosowanie znajdują jedynie łączące i wspomagające (i to niektóre), gdyż ofensywne zadają dosłownie żałosne obrażenia, jeśli nie liczyć "bonusowego" spella Shion (uzyskanego przez złożenie całości robota z subquestu Segment File), który akurat przeżył jest w drugą stronę. Nie do końca jednak zgodzę się z Twoją opinią na temat mechów - przydają się co prawda tylko czasami (nie zostały odpowiednio "stuningowane"), ale ich obecność wynika bezpośrednio z fabuły, więc mnie aż tak nie przeszkadzają. Przeszkadza mi natomiast cała kupa japońskich "pierdół", jakie narzucono do tej pozycji. Wiesz o czym mówię?

Mazi: Przed oczami od razu staje mi obraz zanurzonej po pas w wodzie Shion, która lata jak przekupka na targowisku, chwytając w ręce uciekające ryby. Zdecydowanym rodzynkiem pozostaje jednak mini-gierka, w której należy ukatrupić małego zajączka za pomocą wiertła). Rozumiem Twój punkt widzenia, faktycznie w poruszającej bardzo poważne kwestie **XENOSADZE**, nawarstwienie podobnych elementów najwyraźniej w świecie razi. Skłonny jestem jednak przyznać oko na drobnostki, gdyż pod kilkoma względami gra mnie chwyciła za serce. Za pewnością jest to zasługa muzyki Yasunori Mitsudy i oprawy graficznej, która nawet rok po premierze japońskiej nadal prezentuje przyzwoity poziom.

Star: No nie wiem, czy tak przyzwoity, bo do takiego **FFX** jej daleko, zwłaszcza te toporne wnętrza labiryntów nie nastrajają optymistycznie, choć fajewerki podczas walk są konkretne, z tym że często graniczące z kiczem. Muza faktycznie powała. kawałki są iście filmowe, jestem również pod wrażeniem 'voice-actingu', czyli głosów podłożonych bohaterom. No i mimo wcześniejszych narzeków wysoko oceniam fabułę tej **XENOSAGI**, choć głównie pod względem otoczki, w którą wkomponowane zostały takie ponadczasowe motywy, jak

rasizm, żądza władzy, czy też różne doktryny religijne. A co Ciebie najbardziej rusza?

Mazi: Od samego początku interesowały mnie powiązania między **XENOGARS** a **XENOSAGA**. Muszę powiedzieć, że nie zawiodłem się i znalazłem upragnione smaczki, które bardzo uatrakcyjniły rozgrywkę. Ich odkrywanie może dostarczyć sporo frajdy. W dobrym nastroju pozostawiła mi możliwość wykonania Save po ukończeniu gry, z którego zapewne będzie można skorzystać przy kolejnej odsłonie serii. Czyżby twórcy szykowali 'come-back' Shion i spółki? Z niecierpliwością czekam na kolejny epizod tej wciągającej historii.

Star: Ja też. **□**

ROZWÓJ POSTACI

■ Oprócz klasycznych punktów doświadczenia, bohaterowie nabywają w walkach również innego rodzaju 'experience', dzielący się na trzy typy:

- Tech Points - służą do zwiększania siły i szybkości technik specjalnych, czyli wykonywanych jako dodatkowy atak po 2-ciosowym combosie. Po zwiększeniu prędkości wybrane techniki można przypisywać klawiszom odpowiedzialnym za drugi cios kombinacji, by efektywniej wykańczać wroga. Tech Points służą również do zwiększania wybranych parametrów postaci.
- Ether Points - służą do rozwoju czarów Ether, czyli poruszania się po drzewie rozwoju i zdobywaniu nowych lub przepisywaniu posiadanych do użytku innych postaci.
- Skill Points - służą do "wyciągania" specjalnych właściwości wyposażenia i wrzucania ich w specjalne sloty (coś a'la **FF9**). Do aktywacji pewnych zdolności konieczne jest wcześniejsze uzyskanie wyższego poziomu Skill, co uzyskuje się poprzez "wyciągnięcie" odpowiedniej ich liczby.



WERDYKT		MAZZI & STAR	
NAMCO	RPG		
GRYWALNOŚĆ:		7 8	
1. Płyty 2. Dual 2 3. PS2 4. PS2 5. PS2 6. PS2 7. PS2 8. PS2 9. PS2 10. PS2		1. PS2 2. PS2 3. PS2 4. PS2 5. PS2 6. PS2 7. PS2 8. PS2 9. PS2 10. PS2	
PLUSY		MINUSY	
▲ zakreślona fabuła ▲ niezły system ▲ futurystyczny klimat		▼ gra zbyt krótka ▼ linowa i zbyt "filmowa" ▼ pełna japońskich "pierdół"	
OCENY ZGREDZIOLI:		MOŚNIK - DVD	



The logo for DJ Jam VENDETTA. The text "DJ Jam" is in a stylized, outlined font, with "DJ" being larger and "Jam" smaller. Below it, the word "VENDETTA" is written in a large, bold, outlined font. The entire logo is set against a background of a cloudy sky and the lower legs and feet of several people, suggesting a crowd or a performance.



A stylized illustration of a man with a beard and mustache, wearing a light blue shirt, with his hands raised in a gesture. The image has a painterly, textured appearance with visible brushstrokes. The man is looking slightly to the right with a serious expression. His hands are raised in front of him, palms facing each other, with fingers slightly spread. The background is a soft, out-of-focus mix of light blue and white.

WERDYKT

EA BIG
BIJATYKA

CHYWAŁNOŚĆ:

1-4
Playmania

Angry Cartoony
Cartoonland

Duke 2
2 boxy

PC (seria 88 M)

8+

PLUSY

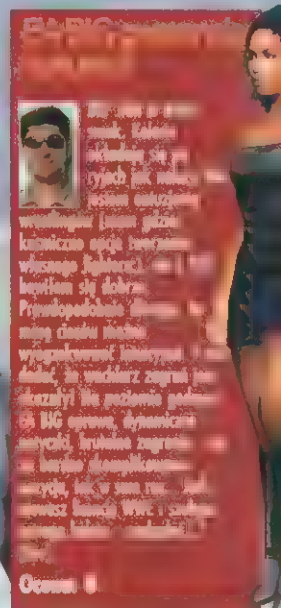
- ▲ system walki
- ▲ klimat
- ▲ tryb dla jednego Gracza

MINUSY

- ▼ mało trybów zabawy
- ▼ nie ma (Lroya i Vanilla Ice)

OCENY ZGROMADZIŁ: PLAYMAN 8

NOŚNIK - DVD





(czarne i białe, chłopie!). Co kilka walk trafia się do sprania mordy jakąś grubsza szucha - najczęściej jeden z licencjonowanych madafakin' hip-hopowców. Walki "jedyn na jednego" przeplatane są pojedynkami tagowymi - nie ma to jak wklepać Redmanowi i Methodmanowi za jednym zamachem! Niekiedy trafia się nawet bitka "3 na 1" - chyba nie muszę wyjaśniać, w którym teamie znajduje się wówczas postać Gracza...? Jakby tego było mało, co pewien czas na ring wskakują dwie nunię, co by zdeformować sobie swoje piękne noski - wygrana łaseczka staje się Twoją partią, z którą możesz wozić się po mieście, gheghe! Do tego galerie zdjęć, 5 sztuk - część fotek zdobywa się po wygraniu walki daną cizią (nie ślść się, golizny nie stwierdziłem...), na część trza wybulić kasę (podobnie jak na upgrade postaci; do pakowania jest 6 parametrów: Power, Speed, Grapple, Defense, Stamina, Charisma). Co tu dużo gadać - tryb ten wkręcił mnie na tak długi okres czasu, że mój złoty łańcuch zaczął mi ciążyć, chłopie, i zapomniałem o codziennej wizycie na

myjce moją furę z resorami! Co jednak mi się nie spodobało, to brak opcji tworzenia własnego wrestlera. Shame on them! W kwestii innych trybów też się ziomowię z EA BIG nie wysilił - jest Survival, zwykły Single, Tag i "każdy na każdego" (dwa ostatnie tryby dla czterech czarnuchów)

It's All About The Benjamins

Pytasz, jak to wygląda, chłopie? Zarymowałbym Ci, ale coś mi "siem przypaliło", gheghe! Jest dobrze, a nawet dobrze bardzo, gheghe (choleńskie mocny towar, chłopie...). Świetnie wykonano postacie - polecam "obluć" zwłaszcza skiny twarzy i muskulaturę (odzworowano w iście mistrzowski - inna sprawa, że przesadzony - sposób). Ba, zakładając "suplesa" jednemu czarnuchowi zauważyłem nawet logo firmy na podeszwie jego buta! To doskonale świadczy o petyzmie, z jakim podeszli do swej roboty graficy - i dobrze, mają u mnie glej na przejazd przez Bronx, chłopie! Całkiem przyzwyczaję prezentując się publiczność, ładnie - i kolorystycznie, i pod

względem designu - wypada otoczenie ringu (12 aren). Estetów razić może brak potraktowania powierzchni ningu dopasowanym bump-mappingiem, ale Ciapiek ich drafa! Różnic w wykonaniu pomiędzy wersjami na obie konsole nie wypatrzyłem (może ciut lepiej prezentują się tekstury na GCN).

Murzyński bracie, lufka pokoju i hajaj! DEF JAM VENDETTA to najlepszy obecnie konsolowy wrestling. Paradoksalnie - bez wrestlerów. Czarnuchy z wytwórni Def Jam Records pasują do gry jak ulał, ani trochę nie brakuje mi białasów pokroju Undertakera czy 'Halki Hogana'. Polecam w całej rozciągłości - nawet tym, którzy na wrestlingu krzywią się bardziej niż ja na widok Alego G. Ten tytuł, jak to mówią u nas na Bronxie, daje radę, gheghe! □



■ Koleżka w gangu to D-Mob, największa szucha Nowego Jorku. A lala z prawej to Angel - niezła szprycha, przynasz chyb?



STRZELANINA

Gunfighter 2

- Wydawca Ubi Soft
- Grafika/Dźwięk 6/7
- Akcesoria 1-2 players, 135 kb
- Ocena 6

Dziki Zachód, jakiś czas temu noc... Po udanym napadzie na bank, jeden z dwójki kolesiów wystawia wspólnika, grabiąc jego część łupu i parienkę, po czym zmyka gdzie pieprz rośnie. "Nie danuję!" - myślisz, po czym ruszasz z kruczają ukochanej. (...) Kolejna strzelanica. O tyle oryginalna, że uposażona w nietuzinkowy klimat. Dlatego właśnie z GUNFIGHTER 2 bawilem się przednio, choć niezbyt długo. Co jest

standardem, grę można ukończyć w przeciągu 40 minut. Później zostają już tylko bonusy: wyższy poziom trudności, dodatkowe bronie (standardowo - ma się rozumieć - dostępny jest olt, później dochodzi "dwururka" oraz... heh, >>gratka dla fanów "Predatora" <<), mini-gry (średnio ciekawe) oraz tryb Arcade (także questy w określonych sekcjach). System zabawy zaczerpnięto z konkurencyjnej serii od NAMCO - siedzisz w ukryciu (np. za węgłem lub skrzynią), wyskakujesz przytrzymując określony klawisz, wykonujesz kilka strzałów (w zależności od pojemności magazynku) i wracasz w bezpieczne miejsce. Moim zdaniem jest to "trafne" rozwiązanie: odpowiada mi znacznie bardziej, niż w grach SEGI (motyw zaimplementowany w POLICE 24/7 od KONAMI wymaga całej otoczki - fotokomórek) - akcja zyskuje na dynamice, dodatkowo można kombinować



Atutem gry jest interaktywne otoczenie: wpadając do pomieszczenia możesz rozwalić lampę naftową, w efekcie czego zapada półmrok (brakuje jeno pożaru), zbliżyć szyby, butelki, podziurawić pianino w salonie, ściany, ew. zająć się np. beczkami, które kryją w sobie bonusy (sztabki złota, energia). Od czasu do czasu pojawiają się cywile, których należy oszczędzać. Na uznanie zasługuje animacja bohaterów: poruszają się zawodowo, większość z nich można "zdjąć" kapelusze z głowy, po czym posłać do piachu. Bandziory i stróża prawa czają się, człogają, czasami wyskoczy jakiś palant na pierwszym planie i traktuje Twą facjatę piąchami (ech, przypominają mi się czasy "Operation Wolf!"), to z kolei przychyl się np. w małym okienku.

Akcja prowadzona jest dynamicznie. Eksterminację zaczynasz w małym miasteczku, zwiedzając wnętrza kolejnych budynków (np. "dom schadzek"), po czym bierzesz udział m.in. w pościgu dyktatorów (pomysł fenomenalny, wykonanie już nie), eksploracji kopalni (także strzelanina w wagonikach), ew. przeczesując kolejne wagony kolejki. Co zaskakuje, to prawie całkowity brak bossów, nie licząc finałnej potyczki, na drodze spotkałem jednego kolesia, który miał więcej do powiedzenia. Zresztą, gra jest bardzo łatwa i jej ukończenie nie sprawia kłopotów, tym bardziej z pomocą dodatkowych spluw. Natomiast jatką we dwoje (kooperacja) to już czysta przyjemność z niszczania. (...) Oprawa graficzna "może być", zero wodotrysków. Tekstury momentami słabe, od czasu do czasu chrupnie animacja, za to oprawa dźwiękowa skutecznie potęguje klimat.

GUNFIGHTER 2 polecam jedynie entuzjastom gatunku. Nie każdy "wstrzelił" się w ten klimat, a i stopień skomplikowania to żadne wyzwanie. Serie TIME CRISIS/ THE HOUSE. kasują ten tytuł jednym strzałem. □ [hiv]



RollerCoaster TYCOON



Kiedy byłem małym chłopcem (jak to śpiewa jeden śpiewak) lubiłem

chodzić do lunaparków. Nie przyciągały mnie tam diabelskie młyny czy karuzele. Najlepsze były kolejki górskie. Z racji że były to czasy nieciekawe, kolejki średnio przypominały zachodnie wynalazki, co nie przeszkadzało nieźle się bawić jeżdżąc po trasie składającej się z 3 garbów dosięgających

własny lunapark i zasiąść w dyrektorskim krześle. Tak, nigdy więcej zrzęczenia upierdlwego szefa! Niestety, okazuje się, że głupi buc, który tylko wyciera tyłkiem obicie fotela i flirtuje z sekretarką, ma więcej obowiązków niż Ci się wydawało. Wszyscy klienci, których tak ciężko zadowolić, budowanie nowych atrakcji, planowanie parku,

ekonomii. No to nieźle się wkopałeś, przyjacielu.

RCT nie jest grą łatwą, aczkolwiek rozpoczęcie zabawy nie nastroża dużych problemów (wymaga opanowania menu). Wiele wody w Wiśle upłynie i wiele parków rozrywki odejdzie w niepamięć, zanim nauczysz się co i jak. Gra jest dość złożona, wymaga strategicznego myślenia, dłubania, dni spędzonych przed

tragedia: siedzieć przy konsoli i zamykać i otwierać dziesiątki okienek. Druga sprawa: o ile trafić myszką w punkt 0.3x0.3 cm to nie problem, to w przypadku pada staje się to pewną niedogodnością. I jeszcze po takich kafelkach poprowadzić ścieżkę...

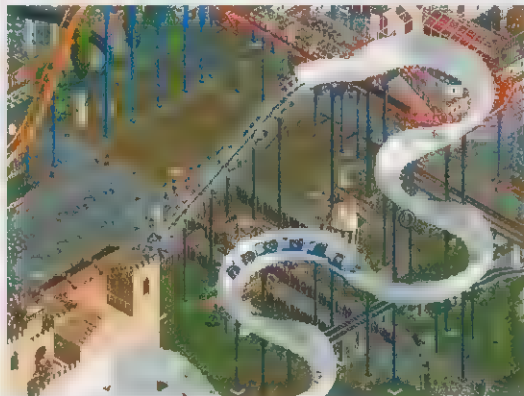
To, co 3 lata temu wyglądało znośnie, dziś już nie robi takiego wrażenia.

TV. Wymaga śledzenia wykresów, sporządzonych raportów, sondowania opinii publicznej i na podstawie zachowań i potrzeb klientów przeprojektowywania parku. Zawiera niezliczone ilości atrakcji, które można wybudować i niemal nieskończone możliwości projektowania torów. Gra jest dość wymagająca, ale z drugiej strony - starcza na długo.

Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że RCT ma swoje lata. Zrobiono konwersję, w samej grze nie zmieniając praktycznie nic. System okienkowy przeniesiono żywcem z PC, nieco naginając go do potrzeb sterowania padem. Po prostu

To, co 3 lata temu wyglądało znośnie, dziś już nie robi takiego wrażenia. Grafika w RCT jest płaska, ukazana w rzucie izometrycznym, po prostu niedzisiejsza. Kiepskie to robi wrażenie. "Teksturki" terenu są po prostu brzydkie. Muzyka już nie brzmi tak fajnie jak kiedyś, za to odgłosy dźwiękowe są całkiem w porządku.

O ile cenię RCT i lubię tę grę, to mam dziwne wrażenie, że konwersja to nietrafiony pomysł. Graczy konsolowych odrzucił poprawa, ludzie, którzy lubią RCT grają już w "dwójkę", a "jedynek" mieli dawno temu na pececie. □



maks. 2 metrów. Te czasy przypominała mi gra ROLLERCOASTER TYCOON, z tym że tutaj tory naprawdę robią wrażenie!

Gra pozwala nam (po uprzednim zaciągnięciu kredytu i zastawieniu w lombardzie domu, auta i rodziny) założyć

projektowanie torów kolejek, zatrudnianie personelu, rozdział finansów, ustalanie cen, nie mówiąc o takiej drobnostce, jak utrzymywanie rentowności całego przedsięwzięcia - teraz to wszystko i jeszcze więcej to Twój problem. A przecież nie masz pojęcia o

WYWIAD **PINGWIN**

INFOGRAMES STRATEGICZNA

GRYwalność: 10 8 6 4 2

PLUSY **MINUSY**

▲ bo to fajna gra jest

▼ archaiczna oprawa sterowania

OCENY ZGREGOWANE:

WYŚCIGI

V-Rally 3

Wydawca: Ubisoft
Grafika/Dźwięk: 8/7
Akcesoria: 1 player, 1033 kb

Niektórzy developerzy to mają tupe, że szkoda pisać. W dobie panowania gier tak złożonych i zaawansowanych, że ich "dzieła" mogą konkurować o najwyższą w kategorii "logo" wypuszczają śmiecie pokroju EVERBLUE (recenzja w PE#59), pewnie nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, wszak na rynku zawsze można spotkać hity i gnioty, gdyby nie fakt, iż za rzeczoną gniotem stoi... CAPCOM!

Tym razem Leo pozyskał nowego kompana - Zucco, z którym postanowił wybrać się w celu poszukiwania skarbur w okolicach "Trójkąta Bermudzkiego". Zgodnie z założeniami wyprawy, chłopaki nurlują aby zarobić nieco grosza - w miasteczku mogą w zamian coś zjeść, podziśliminąć, pozyskać lepszy sprzęt niezbędny do wyprawy na poważnie głębokości, ew. wywołać w specjalistycznym zakładzie zdjęcia. W systemie zabawy nie odnotowałem żadnych różnic: ponownie mamy do czynienia z widokiem FPP pod wodą, z widokiem sonaru namerzającego kłopy i charakterystyczne oddychanie pod wodą przypominające asmatycznego charyzmatycznego Dartha Vadera. Czyli sequel z krwi i kości, odgrzewany kotlet na maksa (w mieście również poruszasz się po przetransformowanych lokacjach, na zasadzie point'n'click zagadując postaci oraz odwiedzając okrasione przybytki). W EVERBLUE 2 bywa, że eksplorujesz wraki statków. W sportowych mrokiem wnętrzach, w klasycznych korytarzach Twoim najlepszym kumpem jest latarka. Mając alergię na światło ryby usuwają się na bok, skorupiaki wycofują na bity. I o to kłopotliwy moment - atakuje rekin, który światła się nie boi. Musisz zwizwać. Element grozy? No, bez jaj, białe dno, białe światło, białe światło.

SILENT HILL 3

Niektórzy developerzy to mają tupe, że szkoda pisać. W dobie panowania gier tak złożonych i zaawansowanych, że ich "dzieła" mogą konkurować o najwyższą w kategorii "logo" wypuszczają śmiecie pokroju EVERBLUE (recenzja w PE#59), pewnie nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, wszak na rynku zawsze można spotkać hity i gnioty, gdyby nie fakt, iż za rzeczoną gniotem stoi... CAPCOM!

Tym razem Leo pozyskał nowego kompana - Zucco, z którym postanowił wybrać się w celu poszukiwania skarbur w okolicach "Trójkąta Bermudzkiego". Zgodnie z założeniami wyprawy, chłopaki nurlują aby zarobić nieco grosza - w miasteczku mogą w zamian coś zjeść, podziśliminąć, pozyskać lepszy sprzęt niezbędny do wyprawy na poważnie głębokości, ew. wywołać w specjalistycznym zakładzie zdjęcia. W systemie zabawy nie odnotowałem żadnych różnic: ponownie mamy do czynienia z widokiem FPP pod wodą, z widokiem sonaru namerzającego kłopy i charakterystyczne oddychanie pod wodą przypominające asmatycznego charyzmatycznego Dartha Vadera. Czyli sequel z krwi i kości, odgrzewany kotlet na maksa (w mieście również poruszasz się po przetransformowanych lokacjach, na zasadzie point'n'click zagadując postaci oraz odwiedzając okrasione przybytki). W EVERBLUE 2 bywa, że eksplorujesz wraki statków. W sportowych mrokiem wnętrzach, w klasycznych korytarzach Twoim najlepszym kumpem jest latarka. Mając alergię na światło ryby usuwają się na bok, skorupiaki wycofują na bity. I o to kłopotliwy moment - atakuje rekin, który światła się nie boi. Musisz zwizwać. Element grozy? No, bez jaj, białe dno, białe światło, białe światło.

SILENT HILL 3

Niektórzy developerzy to mają tupe, że szkoda pisać. W dobie panowania gier tak złożonych i zaawansowanych, że ich "dzieła" mogą konkurować o najwyższą w kategorii "logo" wypuszczają śmiecie pokroju EVERBLUE (recenzja w PE#59), pewnie nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, wszak na rynku zawsze można spotkać hity i gnioty, gdyby nie fakt, iż za rzeczoną gniotem stoi... CAPCOM!

Tym razem Leo pozyskał nowego kompana - Zucco, z którym postanowił wybrać się w celu poszukiwania skarbur w okolicach "Trójkąta Bermudzkiego". Zgodnie z założeniami wyprawy, chłopaki nurlują aby zarobić nieco grosza - w miasteczku mogą w zamian coś zjeść, podziśliminąć, pozyskać lepszy sprzęt niezbędny do wyprawy na poważnie głębokości, ew. wywołać w specjalistycznym zakładzie zdjęcia. W systemie zabawy nie odnotowałem żadnych różnic: ponownie mamy do czynienia z widokiem FPP pod wodą, z widokiem sonaru namerzającego kłopy i charakterystyczne oddychanie pod wodą przypominające asmatycznego charyzmatycznego Dartha Vadera. Czyli sequel z krwi i kości, odgrzewany kotlet na maksa (w mieście również poruszasz się po przetransformowanych lokacjach, na zasadzie point'n'click zagadując postaci oraz odwiedzając okrasione przybytki). W EVERBLUE 2 bywa, że eksplorujesz wraki statków. W sportowych mrokiem wnętrzach, w klasycznych korytarzach Twoim najlepszym kumpem jest latarka. Mając alergię na światło ryby usuwają się na bok, skorupiaki wycofują na bity. I o to kłopotliwy moment - atakuje rekin, który światła się nie boi. Musisz zwizwać. Element grozy? No, bez jaj, białe dno, białe światło, białe światło.

SILENT HILL 3

edukacji z drugiej Sonika, młoty zwalniające animacje (gra przypomina jak szalona, jasnowidzowska karmienie, uderzenie projekcji) oraz błędy, przekłamania w grafice (błędnie napisane nazwy obiektów na pomocech).

Wydawca: Ubisoft
Grafika/Dźwięk: 8/7
Akcesoria: 1 player, 1033 kb

Niektórzy developerzy to mają tupe, że szkoda pisać. W dobie panowania gier tak złożonych i zaawansowanych, że ich "dzieła" mogą konkurować o najwyższą w kategorii "logo" wypuszczają śmiecie pokroju EVERBLUE (recenzja w PE#59), pewnie nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, wszak na rynku zawsze można spotkać hity i gnioty, gdyby nie fakt, iż za rzeczoną gniotem stoi... CAPCOM!

Tym razem Leo pozyskał nowego kompana - Zucco, z którym postanowił wybrać się w celu poszukiwania skarbur w okolicach "Trójkąta Bermudzkiego". Zgodnie z założeniami wyprawy, chłopaki nurlują aby zarobić nieco grosza - w miasteczku mogą w zamian coś zjeść, podziśliminąć, pozyskać lepszy sprzęt niezbędny do wyprawy na poważnie głębokości, ew. wywołać w specjalistycznym zakładzie zdjęcia. W systemie zabawy nie odnotowałem żadnych różnic: ponownie mamy do czynienia z widokiem FPP pod wodą, z widokiem sonaru namerzającego kłopy i charakterystyczne oddychanie pod wodą przypominające asmatycznego charyzmatycznego Dartha Vadera. Czyli sequel z krwi i kości, odgrzewany kotlet na maksa (w mieście również poruszasz się po przetransformowanych lokacjach, na zasadzie point'n'click zagadując postaci oraz odwiedzając okrasione przybytki). W EVERBLUE 2 bywa, że eksplorujesz wraki statków. W sportowych mrokiem wnętrzach, w klasycznych korytarzach Twoim najlepszym kumpem jest latarka. Mając alergię na światło ryby usuwają się na bok, skorupiaki wycofują na bity. I o to kłopotliwy moment - atakuje rekin, który światła się nie boi. Musisz zwizwać. Element grozy? No, bez jaj, białe dno, białe światło, białe światło.

SILENT HILL 3





Wszystkie gry oparte na "Jurassic Park" były tytułami czysto zrecenzycyjnymi, co z pewnością mogło wzbudzić niedosyt u niektórych osób. A przecież chyba niemalże intuicyjnie nasuwa się pomysł i rodzaj pragnienia odnoszącego wobec gry opartej na filmie "Jurassic Park": możliwość własnoręcznego stworzenia i kierowania takim właśnie "ogrodem zoologicznym". Czyż nie byłoby to kusząca opcja, znacznie bardziej atrakcyjna od beznamiętnego biegania, skakania i strzelania? Producenci gier komputerowych dopiero teraz wpadli na ten pomysł...



"It's yours. Jurassic Park..." Bardzo sympatyczne intro pięknie przedstawia sprawę - jeżeli kiedykolwiek chciałeś własnoręcznie stworzyć "Park Jurajski", to ta gra Ci to umożliwia.

Jeszcze odpowiedni obiekt umożliwiający zwiedzającym obserwację gadów i w sumie już możesz otwierać park. Rozwój technologiczny i napływ pieniędzy umożliwią Ci budowę kolejnych, bardzo ważnych budynków - oczyszczalni (zatrudniasz do 5 sprzątaczy) oraz wyposażonego w helikopter "Ranger Station", który będzie stał na straży bezpieczeństwa tak Twoich zwiedzających, jak i dinozaurów... W miarę postępów park zostanie upstrzony kioskami z jedzeniem i sklepami z pamiątkami, toaletami itd., a zwiedzający będą mogli wybrać się na safan po wybranym wybiegu, czy też przejechać balonem - w obu przypadkach sam ustalasz trasy podróży. Abyś nie zgłuszał przy rozbudowie parku, co jakiś czas nawiedzi Cię tajfun, którego skutki mogą być oplakane - dinozaury wydosłaną się na wolność, a Ty będziesz

musiał powziąć odpowiednie kroki...

W trakcie budowy parku i zapewniania ich dinozaurami musisz mieć na uwadze to, że odwiedzający dzielą się na cztery grupy. Obok przeciwnych zwiedzających, chcących po prostu zobaczyć na własne oczy prehistoryczne gady, są też "fun lovers" czerpiący przyjemność przede wszystkim z oglądania zabaw roślinozerców, a także "thrill seekers", którzy cenią sobie przede wszystkim polowania w wykonaniu drapieżników. Do tego dochodzą jeszcze upierdliwi "dino nerds", którzy narzekają, jeżeli zobaczą na jednym wybiegu obok siebie dinozaury, których ery występowania nie pokrywały się.

Graficznie obie wersje przedstawiają się niemalże identycznie i stoją na przysłowiowym poziomie. Gracz może swobodnie operować kamerą, a



Trzeba przyznać, że autorzy, grupa BLUE TONG, dość ciekawie podeszli do tego tematu. Jako że dinozaurów nie da się ot, tak sobie kupić "u ruskich" na pobliskim targowisku, Gracz musi wynająć grupy archeologów i wysłać je w różne rejony wykopaliskowe na świecie. Z odkrytych, bądź też kupionych na odpowiedniej giełdzie skamielin i bursztynów będziesz mógł w swych laboratoriach genetycznych dokonać ekstrakcji kodu DNA jednego z 25 gatunków gadów, które dzielą się na cztery grupy roślinozerców, drapieżców małych i dużych. Ponadto w laboratoriach zlecasz też prace nad różnymi wynalazkami - od szczepionek na różne choroby, do wszelakich elementów infrastruktury Twojego parku. Gdy już będziesz mógł wyhodować jakiegoś dinozaura, pozostaje Ci tylko ogrodzić odpowiednim do wielkości pupilka plotem wybrany fragment terenu, który posłuży za wybieg; znajdziesz się tutaj też wylęgarnia oraz urządzenie automatycznie dostarczające żywności Twoim podopiecznym. Stawiasz do tego

W założeniach tytuł ten jest bliźniaczo podobny do wydanego już czas temu na GBA JURASSIC PARK: PARK BUILDER. Pomysł fajny - wszak Gracz, konsolowi nie mogą narzekać na nadmiar strategii ekonomicznych. Niezłe pomysły sprawy ingerencji "szkoła" w sprawy parku (usypianie i przeniesienie dinozaurów, walec w "personalizację" gości). Z kolei ryby pojedynczych misji (o zwłaszcza strzelanie łutem biegnącym po dorosłych bestii) całkiem udanie spełnia funkcję dopełniającą tego przyzwoitego tytułu. Niestety, oprawa zdaje się ulegać możliwościom konsol nowej generacji... [koso]

OCENA



▲ Sily szybkiego reagowania - helikopter rangersa, z którego możesz strzelać do dinozaurów i rotować zwiedzających

◀ Możesz własnoręcznie sprawdzić, co widzą z każdego obserwacyjnego obiektu zbudowanego dla zwiedzających.

► Dinozaury na wolności. Na szczęście ten roślinozerca nie robi krzywdy zwiedzającym. Co innego T-Rex i mniejsze drapieżniki - bez pancernych schronów, wieżyczek obronnych i sprawnego rangersa dojdzie do masakry.

możliwości zoomowania są imponujące - można ustawić widok z góry, na którym ledwo co będzie widać pomniejsze gatunki dinozaurów, ale można też płynnie podjechać z obrazem tak, że możliwe będzie przeczytanie ostrzeżenia o wysokim napięciu przy ogrodzeniu. Cieszyć też możliwość własnoręcznego sprawdzenia widoczności z każdego punktu obserwacyjnego (+lornetki), czy też kierowania helikopterem, jeepem lub balonem. W związku z tymi ostatnimi przygotowano dla Gracza także oddzielny, obszerny zestaw specjalnych misji: od zwykłego safari z pstrykaniem fotek, przez zapędzanie dinozaurów do zagród, aż do misji "bojowych", w których z helikoptera polujemy ze snajperką na agresywne gady. JP:OG jest bardzo przyjemną grą, ale ma jedną, dość istotną wadę: dość szybko nudzi się (po kilku sesjach). Jednak, mimo wszystko, jest to, moim zdaniem, najlepszy produkt spod szyldu "Jurassic Park" i można go spokojnie polecić, a poruszona tematyka z pewnością będzie dla wielu znacznie bardziej atrakcyjna, niż w przypadku różnych "Simów" i "theme-parkopodobnych".

WERYDYKT (KALI)

UNIVERSAL 5. STRATEGICZNA

GRYWALNOŚĆ: 10

10	8	6	4	2
10	8	6	4	2

Plusy: tematyka, niezłe spisywanie się engine, możliwość kierowania pojazdami

Minusy: wadzi się, brak dostępu do wszystkich gadów, czas dogrywania (tylko PS2)

OCENY ZGROMADZIOLI: MAZUR 5+, ŚCIERA 7, MOŚNIK - CD



Jeśli wydaje Ci się, że praca recenzenta to "mód i orzeszki", to jesteś w błędzie. Oprócz hitów na całego i przeciętniaków, od czasu do czasu przychodzi taki moment, kiedy trza się zabrać za przeglądanie totalnych crapów, siłąc przy okazji na odrobinę wyrozumiałości. Niestety, nawet najbardziej wytrwałemu osobnikowi mogą puścić nerwy. A jeśli PSX ma dostawać "takie" gry, to niech już nie dostaje w ogóle... [hiv&koso]



SPORTOWA

Snowboard Racer

- Wydawca Phoenix
- Grafika/Dźwięk 3/2
- ▲ Plusy *ke pasa?*
- ▼ Minusy ... *wszystko poza "ke pasa?"*
- Ocena 2-

Nie ma to jak śnieżna decha na zakończenie sezonu zimowego... SR jest przełomowy - to pierwszy snowboard, w którym nie można zaliczyć głębi. Prawda, jakie ułatwienie? Oprócz tego kilkanaście takich samych, brzydkich tras, losowo wykonywane triki, brak jakiegokolwiek rajcówności. Lepiej odkurz któryś ze starych COOL BOARDERSów. [koso]



LOGICZNA

Sorcerer's Maze

- Wydawca XS Games
- Grafika/Dźwięk 2/4
- ▲ Plusy *brak*
- ▼ Minusy *spaszczony ARKANOID*
- Ocena 3-

ARKANOID to jedna z moich ulubionych gier sprzed lat, do której chętnie wracam. Niezależnie od oprawy graficznej, zawsze mnie cieszy (nawet wersja, jaką mam w telefonie komórkowym). Jak zatem można było stworzyć wersję, i to na PSOne, która by od siebie odpychała? Nie wiem, jednak klucz do rozwiązania zagadki znalazła firma XS GAMES, która wydała SORCERER'S MAZE. Nie dość, że gra wygląda żenująco, to jeszcze animacja zaczyna jak cholera, gdy z "cegiełek" wyskakują artefakty (standardowe w ujęciu gatunku), skutecznie zniechęcając do zabawy. Bez klimatu, bez grywalności. Ktoś dokonał niemożliwego... [hiv]

WYŚCIGI

Pro Racer

- Wydawca Midas
- Grafika/Dźwięk 2/3
- ▲ Plusy *?*
- ▼ Minusy *co to ma być?*
- Ocena 1

Ten tytuł to zjawisko: wydany prawdopodobnie przez pomyłkę na PSOne, prezentuje się znacznie gorzej niż współczesne wyścigi na

GBA, w dodatku rajcówność w tym przypadku to kwestia względna, bowiem nie istnieje. Sportowe fury (bez licencji, a i nie przypominające żadnych znanych z rzeczywistości głównie za sprawą komicznej oprawy graficznej), animacja mknąca w oszalałym tempie a'la kozy z nosa, żenujący dźwięk, modelu jazdy nie stwierdzono, 17 polygonów na krzyż. Warto zapamiętać, że wydawcą jest MIDAS. [hiv]



SPORTOWA

Football Madness

- Wydawca ???
- Grafika/Dźwięk 2/1
- ▲ Plusy *?*
- ▼ Minusy *nie pytaj...*
- Ocena 0+

Halo? Czy to jakiś zafajdany prima-aprilisowy żart? Bo jakoś nigdy nie miałem do czynienia z grą piłkarską, w której developerzy zapomnieli umieścić klawisz strzału! Pierwszy raz widzę również, że najlepszą metodą na odebranie piłki jest uwieszenie się na gatkach rywala. Przez litość nie wspomnę o power-upach zmniejszających, zwiększających i zwalniających piłkarzy. Niniejszym gra dostaje najniższą ocenę, jaką mogę wystawić - nie bez znaczenia jest tu fakt, iż "tury" nawet się pod tym tytułem nie podpisała (w sumie im się nie dziwię). Mimo wszystko polecam - do obłokania jako krańcowe stadium programistycznego upodlenia. [koso]

[S. dodam tylko, że gra wywołała nie mniejszą sensację niż SOUL CALIBUR 2, a śmiechu było co nie miara. Zjawisko!]



MUZYCZNA

Superstar Dance Club #1 Hits

- Wydawca XS Games
- Grafika/Dźwięk 3/3
- ▲ Plusy *hm...*
- ▼ Minusy *nieczysty taktometr*
- Ocena 3

Zastanawiasz się o jakimś stopniu można uprościć gry polegające na wstukiwaniu sekwencji klawiszy w rytm muzyki? Oto odpowiedź. Kilku tancerzy na ekranie, kiepsko zakombinowany taktometr...

ciężko się tu dopatrzeć rajcówności. Gra nieprzemysłana, grafika 2D nie powalająca na kolana (wyrażając się dyplomatycznie), a muzyka kiczowata (japoński pop prosto z rynsztoka). Strzeż się na kilometr! [hiv]

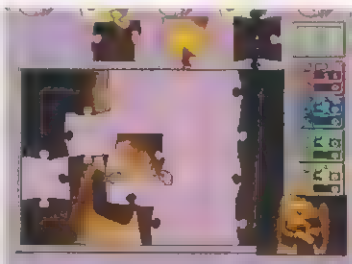


LOGICZNA

Super Bubble Pop

- Wydawca Jaleco
- Grafika/Dźwięk 4/7
- ▲ Plusy *caś do "pomysłunku"*
- ▼ Minusy *to już było, choć inaczej*
- Ocena 5+

Logiczna układanka - tyle w skrócie. Chłopak stoi przed stołem i wrzuca nań pojawiające się kolorowe "kulki". Czynniki to w ten sposób, iż zrzucona kulka wskakuje pod znajdującą się na końcu ścieżki - w ten sposób można tworzyć kilkukropkowe konstrukcje, przy czym głównym celem jest umieszczenie jedna na drugiej, trzech kulek tego samego koloru, co powoduje ich zniknięcie i tykanie punktów. Całkiem niezły patent, stanowiący rozwinięcie idei wiekowego "Dr. Mario". Niby fajne, ale na dłuższą metę zasysa. Na wyróżnienie zasługuje oprawa dźwiękowa - elektroniczne brzmienia skutecznie umilają czas. Tytuł też wyszedł na Xboxa. [hiv]

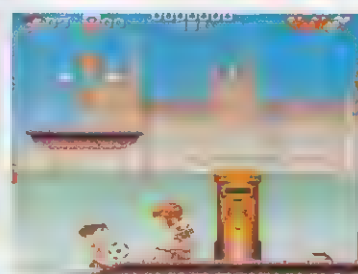


LOGICZNA

Jigsaw Madness

- Wydawca XS Games
- Grafika/Dźwięk 3/7
- ▲ Plusy *Versus*
- ▼ Minusy *nudzi się*
- Ocena 4

Huh, ależ konkurencja w temacie puzzli! (...) Jeśli porównać JIGSAW MADNESS do DINOSAUR, ten pierwszy tytuł wypada rewelacyjnie. Co prawda tu również chodzi o układanie puzzli, jednak system zabawy został choć trochę skomplikowany: na ekranie widoczne są "puste" elementy układanki, zaś Twoim zadaniem jest tapanie poszczególnych elementów (widoczne w górnej części ekranu) i dopasowywanie do konkretnych punktów. Sprawa jest o tyle prosta, że można wizualnie dopasować elementy. Na dłuższą metę mierz, sytuację ratuje możliwość zagrań "meczyku na czas" z oponentem (klasyczny Versus). Wizualnie nic specjalnego (bo niby co tu wymyślić...), za to muzyka skutecznie umila drętą zabawę. (...) Mimo wszystko proponuję zabawę w rzeczywistości, w pokój: na dywanie rozrzuć setki elementów i głośno się przez tydzień. [hiv]



PLATFORMOWA

Soccer Kid

- Wydawca Telegames
- Grafika/Dźwięk 5/6
- ▲ Plusy *oldschoolowa bryza*
- ▼ Minusy *odgrzewany kotlet*
- Ocena 6

SOCCER KID to tytuł dobrze znany wielbicielom Amigi - wiele lat temu doskonale bawili. Doczekał się portu na GBA (recenzja w PE#65), trafił również do czytelnika PSOne. Co od razu rzuca się w oczy, to skromne wykonanie. Użytkownicy A1200 pamiętają zapewne imponującą paralaksę (kilkunastowieśne tło, przesuwające się niezależnie) w wersji na A1200, której tu zabrakło. Gra wygląda raczej na port wersji z A500, zaś wyrażając się bardziej zgrzyliwie i dosadnie - z GBA (ten sam wydawca). Sympatyczny Soccer Kid przemierza niezbyt skomplikowane architektoniczne poziomy, pomagając sobie futbolówką. Z jej pomocą rozwala wyskakujących przeciwników, posyłając piłkę prosto między ich oczy, wprawnie żongluje, może się wybić niczym z trampoliny itp. Jak na oldschoolowy tytuł - nie jest źle, jednak mając w pamięci świetne rysowane platformówki wydane na PSX, SOCCER KID zasysa. Wesoła muzyczka, choć poprawna, potrafi doprowadzić po kilkunastu minutach do głębokiej depresji - po prostu mierz

Gra nie jest prosta, a jej ukończenie zajmuje sporo czasu (tutajca po wszystkich kontynentach). Jednak pomimo faktu, że panuje straszna susza w temacie przyzwotyłych gier na Szaraka, ew. zakup proponuję rozpatrzyć na korzyść jakiegś nie skonsumowanej "platyni". [hiv]



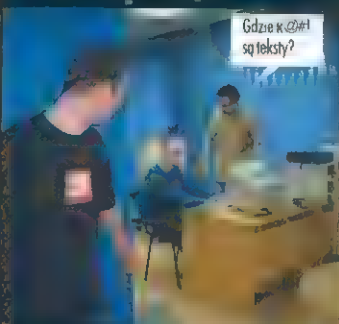
LOGICZNA

Turnabout

- Wydawca Natsume
- Grafika/Dźwięk 2/3
- ▲ Plusy *fajny, znany patent*
- ▼ Minusy ... *lepiej kupić "kostkę Rubika"*
- Ocena 3

W małych, zróżnicowanych pod kątem designu, labiryntach umieszczone są kolorowe diamenty. Obracając labiryntem skokowo co 90 stopni, Twoim zadaniem jest doprowadzić do tego, aby spotkały się ze sobą diamenty tego samego koloru, czego musisz dokonać w określonej liczbie ruchów. Oczywiście diamenty zachowują się zgodnie z prawami fizyki (grawitacja), tj. spadają w momencie, gdy znajdują się na nieodpowiedniej płaszczyźnie (względem "podłogi"). Rącaje .. przez 5 minut. Już lepiej kupić sobie jakąś zabawkę na targu. [hiv]

Gdzie w grze są teksty?



W tym celu Oshichiwa, na którą wielu czekało z niecierpliwością. W końcu nadszedł czas, gdy dostaliśmy pierwszą z trzecią odsłoną TENGCHU, w której lątki i powiem. Właśnie nadal jestem pod wrażeniem tej gry, po raz kolejny badając zamek złego Tenrai w poszukiwaniu ukrytych, dodatkowych przejść czy też włączając się po Wiosce Roninów i starając się wyeliminować wszystkich strażników bez podnoszenia alarmu - a minął już miesiąc od daty premiery. Dlatego ucieczyłem się, kiedy to zlecono mi zrobienie opisu do tej wspaniałej gry. (...) Story Mode całkowicie bazuje na Layout 1, więc nie będzie żadnych niedomówień co do układu przeciwników. Oprócz tego, jak przejdiesz dowolną planszę na Layout 1, to czeka na Ciebie drugi, a potem trzeci układ przeciwników do przechytrzenia. Zabawę jest co niemiara, a ilość sposobów na jakie można dojść do celu misji jest godna podziwu. (pablo)

INFO - PANEL

PS2
Activision
skrądarka
1-2
9-13 godzin
9 - (Kali)
81% (na podstawie
Gamerankings)

STEROWANIE

Lewy analog - poruszanie
Prawy analog - rozglądanie się
Rozglądanie się ze zbliżeniem - L1
Kucanie, przyleganie do ścian, czajenie się - R1 (przylegając do ściany wychyli prawą gałkę analogową, aby zmienić kąt widzenia)
Wybieranie przedmiotów z listy - </> i <↑> na krzyżaku, L2
Używanie przedmiotu - ▲
Atak - ■
Blok - ●
Skok - X
Klawisz do niektórych umiejętności specjalnych - R2
Pauza - START
Mapa - SELECT



TENGCHU WRATH OF HEAVEN™

Rikimaru



Kombinacje

360 combo - 3x ■
360 plus kopnięcie - 3x ■, wychyli lewą gałkę w bok lub tył, ■
2 cięcia, bar - 2x ■, wychyli lewą gałkę do tyłu, ■ (dostępne jako pierwsza umiejętność specjalna)
cias katana, podcięcie - ■, wychyli lewego analogu w bok bądź tył, ■

Mission 1 - Punish the Evil Merchant!

Sugerowany ekwipunek: 2xCrimson Blade

Wespnij się na mur, a potem pobiegaj, tak aby znaleźć się nad strażnikiem, na budynku. Zabij go jak będzie szedł w prawo. Zabierz przedmioty z budynku. Jak wyjdiesz na zewnątrz, to wdaj się na dach większego budynku i chodź po nim aż pojawi się przrywnik - musisz zdobyć ten klucz. Aby się do klucza dobrać, musisz się skraść do niego od samego wejścia, aby pozostał nieuważanym. Wycofaj się w identyczny sposób. Wskocz na mur i biegnij po nim aż do jasnej ściany po lewej. Na górze jest łucznik, który widzi nieco dalej niż zwykły strażnik, a na dole koleś pilnuje



wejścia. Gdy strażnik na dole pokaże plecy - wiesz co zrobić. Jak chcesz, to zrób to samo z łucznikiem. Otwórz drzwi kluczem i wejdź do korytarza. Zaraz obok chodzi strażnik, podbiegnij w odpowiednim momencie i skasuj go. Korytarz ma tylko jedną drogę, nie sposób się zgubić. Po drodze napotkasz jeszcze łucznika na podwyższeniu (podejdź go na dwie raty) oraz kobitkę (tej nie daj się zobaczyć, wbił hak w sklepienie i znajduje się na pomoście powyżej). Zabierz paczuszkę (3xCrimson Blade) i wdaj się na górę, na świeże powietrze. Wejdź na dach jednego z czterech domków po lewej i rozepnij się po okolicy. Zauważ strażników po lewej. Gdy obaj padną, ruszaj na mur oddzielający ogród od pagody i zabij strażnika przy bramie. Wejdź na bramę i zaobserwuj ruchy strażników przy wejściu do pagody. Zabij obu zaczynając od tego dalej. Wejdź do środka pagody i skieruj się w prawo. Naucz się bezpiecznego otwierania drzwi, czyli przylgnij do ściany koło drzwi i podesuń się pod nie, a same się otworzą. Gdy zabijesz strażnika w drugim pokoju, po prawej przejdź przez drzwi w kwiaty i otwórz drzwi po lewej stronie korytarza. Zejdź na dół, ale uważaj na śpiącego strażnika. Zabij go zanim kot narobi hałasu (nie maraj miecza/ostrej na kota - jest nieśmiertelny). Przekradnij się koło kota - użyj linki - aby dostać się na górę. Weź paczuszkę (Ninja Rebirth) i otwórz drzwi. Gdy dobiegniesz do przejścia pierwszego przeciwnika przeciwnika. Uważaj na jego ataki pistoletem, postaraj się trzymać średni dystans, aby Cię nie rzucił, ale też aby uniknąć jego strzałów z pistoletu. Gdy koleś poażęga się z życiem (I'm dying, I'm dying, hehe) - droga na piętro stoi otworem. Na górze przyczaj się przy lewym narożniku i przeczekaj strażnika. W pokoju po lewej spłi strażnik i jest butelczka. Otwórz drzwi po prawej i przelisz się koło kota, a potem zacznij się przy drzwiach po lewej.

Uchyl drzwi i zabij samuraja za nimi. Oglądaj sufit i wespnij się na górę. Uważaj na strażnika w pokoju obok. Biegnij aż do dziury w podłodze i przylgnij się do strażnika na dół. Gdy będziesz na dole - weź Ninja Rebirth, zeskocz na dół i obejrzyj scenkę. Zarob dwóch samurajów, a potem kupca. Gdy go mocno zranisz, to zacinie Cię błagając o łaskę, zablokuj zdradliwe uderzenie i okaż mu łaskę na jaką właśnie sobie zasłużył. Przeszukaj pokój i przesłuchaj młodą Echigoyę.

Przedmiot za Grand Master: Super Crimson Blade (8 ostrzy jednocześnie)
Umiejętność za Kanji: Shoulder Thrust

Mission 2 - Execute Hamada and Return to Lord Gohda!

Sugerowany ekwipunek: Poison Rice, Blow Gun

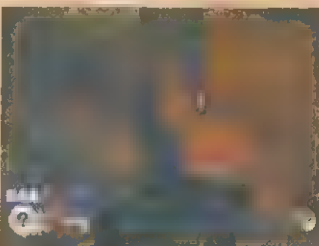
Przejdź w lewo i zabierz bombę dymną. Na dole jest Ninja Rebirth. Skręć w prawo, podłuchaj strażników. Jeden strażnik podejź w Twoją okolicę, odwróć jego uwagę ciastkiem. Nie zabijaj samuraja. Wymyśl go i znajdź Hamadę. Zabij zdradę. Obcy ninja zaatakują zamek. Weź ciastko i zabij nija za drzwiami. Drugi strażnik podbiegnie - aby sprawdzić co z kumplem - zabij go jak się uspokoi i raz korytarzem do końca, a potem w lewo. W ogrodzie jest kolejny strażnik. Drogi dalej szukaj przy gruncie. Otwórz drzwi i zabij strażnika w środku. Wejdź po schodach na górę i zabierz napój z pokoju. Zabij ninja na korytarzu i to samo zrób z jego kumplem za ścianą. Zejdź schodami i przylgnij do ściany przed Tobą. Zabij ninjasa na dole, a potem kolejnego przy schodach. Wejdź na górę i otwórz bezpieczne drzwi. Wyczekaj aż strażnik przestanie patrzeć w Twój kierunek i pojdź w lewo - aby go stuknąć. Idź dalej do kolejnych drzwi, tam znajdziesz dwóch strażników w jednym pomieszczeniu. Poczekaj aż ten bliżej obróci się plecami i podejdź go z lewej. Drugi to formalność. Otwórz drzwi po prawej i załóż kolejnych dwóch strażników w korytarzu. Przy zejściu na dół jest ostatni ninja. Wylądaj do kolegow jak będzie przy parowaniu, a potem zejdź na dół i zamelduj się u Lorda Gohdy.

Przedmiot za Grand Master: Exploding Arrow
Umiejętność za Kanji: Ninjutsu Block

Mission 3 - Find the Shichishito Sword!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, 2xBlow Gun, Ninja Rebirth, 10xCrimson Blade.

Obróć się i weź Ninja Rebirth. Wykonaj podwójny skok na strażnicę i zabij skauta. Przyczaj się, a potem z dmuchawką zabij ninja na dole. Poczekaj aż trzeci się uspokoi, a potem go uciś. Idź torami i podłuchaj dwóch



ninja. Zabij obu, napierw tego po lewej, a drugiego jak się uspokoi. Biegnij do jaskini zwanej ninja ciastkiem i go zabij. Idź w lewo, podejdź do ściany po prawej i załóż strażnika podwójnym skokiem. Przeskocz rozdzielę po prawej i biegnij, do nowej skłini. Załóż strażnika na dole i rozepnij się co jest powyżej. Użyj linki, aby dobrać się do górnego na gorze, a potem kolejnego - za drogą - zeskocz na dół i załóż demona za rozdzielą. Zaczekaj aż padzie w lewo, potem ruszaj. Jak dobiegniesz do płomienia to zabij demona po lewej i zeskocz na dół w prawo. Biegnąc po prawe, stronie przyczaj się przy drzwiach na strażnika. Kolejny ninja może zobaczyć zwłoki demona, uważaj! Skręć w lewo, z

celi zabierz butelkę i idź dalej w lewo. Zeskocz na dół i zabij ninja patrolującego korytarz. Skocz jeszcze niżej i wyczyść okolicę ze strażników. Uważaj, lepiej nie biegać, bo woda zaalarmuje strażników. Jak masz dmuchawkę, to użyj jej na którymś z ninja/demonów, jest ich tu czwórka. Trzech po prawej w linii prostej i jeden z tyłu, po lewej. Wejdź na górny pomost i biegnij w głąb jaskini, zabierz przy wyjściu Ninja Rebirth. Przygotuj się do walki z Onikage. Uważaj na jego kopnięcia, są nieludsko szybkie. Nie daj mu chwili oddechu, bo się wyleczy. Gdy zabijesz pierwsze wcielenie - pozostanie zrobić to samo z drugim, mocniejszym. Nie daj się rzucić, bo Ciebie to zabija, a jego łączy. Używaj Ninjutsu Block, aby przedrzeć się przez jego obronę.

Nowe przedmioty: Sticky Bomb, Smoke Bomb
Przedmiot za Grand Master: Chameleon Spell (jeden z przydatniejszych przedmiotów)
Umiejętność za Kanji: Ninja Vision

Mission 4 - Cross the Ronin Village!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, 2xBlow Gun, Chameleon Spell, 2-4 sztuki Crimson Blade

Przeskocz przez kanał i wskocz na dach. Załóż strażników poniżej. Jednego czymś zajmij (ciastko) jak będziesz mordował drugiego. Kolejny ronin przybiegnie zobaczyć, co się stało, załóżw jego. Idź lewą stroną załóż łucznika, potem drugiego, przy przejściu dalej (ciastko raz jeszcze). Po drugiej stronie zacząj się na strażnika powyżej, a tego po lewej załóż dmuchawką. Wskocz na mur, zabij psa po prawej, na dole. Biegnij do końca, uważaj na kobitkę na dole. Opcjonalnie wykonaj łuczników po prawej i zabierz bombkę albo zajmij się od razu roninem przy mostku. Przy bramie jest dwóch strażników, przyjdź się ciastko. Przejdź dalej i wskocz na bieżkę po lewej. Umiejętnie odciągając strażników ciastkiem załóż całą trójkę. Na ostatnim obszarze idź w lewo, zabij strażnika chodzącego między budynkami i uważaj, na kobitkę. Dacham dostań się w pobliże bramy i załóż strażnika. Przejdź przez bramę.

Przedmiot za Grand Master: Dog Bone
Umiejętność za Kanji: Grappling Hook Combo

Mission 5 - Rescue the Kidnapped Princess!

Sugerowany ekwipunek: 3xPoison Rice, 2xChameleon Spell, Ninja Rebirth

Uważaj na mechanicznego strażnika, zacząj się po prawej. Użyj linki na ścianie po prawej, przeskocz lawę i wdaj się wyżej. Zabij strażnika na dole. W pomieszczeniu z łucznikiem na podwyższeniu uważaj na zapadnięcie łucznika, może Cię zobaczyć kątem oka. Z ciała weź Ninja Rebirth, podejdź do przejścia z włóczniami. Przetocz się i wyluź robotę. Kolejny jest łucznik w pokoju obok. Dostań się do schodów i uważaj na robotę jeżdżącą w ich okolicy. Dostań się wyżej i oprzyj się plecami o ścianę po lewej, gdzie na podłodze jest półokrąg. Kolejny strażnik jest w pokoju po prawej. Wróć się i idź w lewo, uważaj na zapadnięcie przy prawej ścianie łucznika. Zabierz Crimson Blade z paczki. Zeskocz na dół i oprzyj się plecami o ścianę. Użyj linki i zabij robotę (??? - kor.), a następnie przeskocz na drugą stronę. Uważaj na przejście z mechanizmem po lewej stronie, użyj linki aby się podciągnąć na pomost wyżej. Przy schodach nieco dalej załóż strażnika jak popatrzy w lewo, może się tu przydać Chameleon Spell. Podciągnij się na górę i załóż mechanicznego samuraja. Nieco wyżej załóż robotę na korytarzu. Podciągnij się i zabierz bombkę z lewej, nie spadnij na dół. Jak będziesz stał po podłodze z jasnoszarymi kafelkami, to oprzyj się o ścianę plecami (dalsza część), zabierz przedmiot i ewakuuj się z pomieszczenia. Za krawędzią chodzi robot, zniszcz go. Biegnij i przeskocz dalej, załóż strażnika przed pułapkami z trybami. Użyj linki i hakiem, aby dostać się wyżej, porażka leżał to mruwaną śmierć. Uważaj na ostrza i strażnika za nimi. Przyda się Chameleon Spell. Zabierz butelkę i idź schodami do góry.

Czeka Cię walka z Dr. Kimaira. Uważaj na jego ataki, gdy jest dość daleko, a w szczególności jak przestawia rękę, aby porazić Cię serią z karabinu. Na razie nie wiem jak tego uniknąć, jeśli się w ogóle da. Postaraj się robić uniki jak obniży głowę lalki i zacznij na Ciebie pedzić. Jak się rozkreci, to zablokuj i wpokoj combo na opóźnieniu Jego dwa uderzenia rękami są łatwe do zablokowania, więc nie masz się czego bać.

Przedmiot za Grand Master: Invisibility Spell
Umiejętność za Kanji: Cling to Ceiling

Mission 6 - Retrieve the Steel for Ressa!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, 2xChameleon Spell, 4xHealing Potion, Invisibility Spell, Ninja Rebirth

Jak będziesz oglądał scenkę w kuchni - zastanów się, czy chcesz przekuć stal z miecza lorda Mei-Oh, czy wolisz naprawić miecz Rikimaru zwykłą stalą. Opcja, którą wybierzesz, będzie miała wpływ na zakończenie gry. Tak czy inaczej musisz zdobyć paczuszkę z cmentarza i abyś sobie dał radę ze zgniatkami dostaniesz Muramasa, przeklesto ostrze, które będzie powoli wysysało z Ciebie życie (do jednego punktu energii).

Obejdź dom z lewej strony i zakradnij się do umarłego łuczniczka na podwyższeniu. Wbiegnij do korytarza, skróć w prawo i zrzuć umarłemu na dół zatrutą ryż. Wiesz, że robić dalej... Zdobądź bombkę, skróć w lewo i zacznij się na umarłego, znów przjdź do ciastka. Biegając korytarzem i skracając w prawo dotrzesz do wyjścia na powierzchnię. Uważaj na łuczniczka po lewej, ryż się znów przjdź. Zdobądź paczuszkę i przjdź do wyjścia na umarłaków. Proponuje najpierw zająć się kultystami (takie małe, pokraczne i zionie ogniem), potem na ruszy wziąć łuczników (2 sztuki), a na koniec zwykłych samurajów



(blokują, zabawa z nimi trwa najdłuższą) Jak skończysz "czyszczyć", to wskakuj do dziury niżej. Nie zapomnij zabrać paczki z cmentarza i buteleczki koło studni. Na dale czeka: łuczniczka na podwyższeniu i strażnik. Użyj Invisibility Spell, aby zabić obu. Wrąp się do drugiego korytarza i biegnij aż się znajdziesz na zawężeniu. Najpierw stuknij umarłaka z mieczem na dale, potem zajmij się kultystą, banasowo możesz potraktować mieczem łuczniczka na górze. Weź paczuszkę z kopalczki i zeskocz do kolejnej części labiryntu. Uważaj na łuczniczka. Zeskocz na dół, ale nie daj się zobaczyć głowie (jak pójdziesz w lewo, wskocz na górę i ją zniszcz). Biegnij dalej, a na cmentarzu wskocz na górę i odwróć uwagę łuczniczki ciastkiem. Uważaj, bo niedaleko chodzi kultysta. Nie daj się też złapać ręką spod ziemi. Ostatni na tym obszarze jest łuczniczka na górze. Użyj linki, aby się dostać na płot, potem skróć w lewo, jak będziesz w środku.



W pobliżu czajnie kultysta - zajmij się nim. Skróć w prawo i załóż strażnika. Biegając dalej zejść głowę blokując przejście. Skróć w prawo na rozgałęzieniu i ciastkiem zwab strażnika w dół z krwią w swoje pobliże. Zeskocz na dół po cichu i się nim zajmij. Jak się wdrapiesz na górę - znajdziesz się niedaleko głowy na rozgałęzieniu, zaczekaj na dogodny moment do uderzenia. Tam, gdzie patrzyła głowa, jest strażnik, uważaj na kota, polecam Chameleon Spell. Wyjdź na zewnątrz i zabić strażnika po prawej. Kolejny jest łuczniczka, nieco wyżej, głowa za strażnikiem i kultysta chodzący w okolicy. Ostatni jest zombie-strażnik przy wejściu.

Przedmiot za Grand Master: Fire Spell (spoiela wrogów w pobliżu)
Umiejętność za Kanji: Feigh Death

Mission 7 - Find Ayame's Imposter!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, 4xBlow Gun, 2xChameleon Spell, 2xInvisibility Spell

Zabij demona dmuchawką, a drugiego podejdź normalnie, uwies się i jak będzie plecami - podciągaj. Skróć w prawo i zaraz przed wejściem na otwartą przestrzeń zacznij się skręć w lewo. Zabij demona po lewej. Po wyrzuceniu dojdź do demona powietrza, a potem - gdy demon na dale będzie bez krycia - zabić i jego. Zostaje ostatni Shikigami po lewej, nie będzie problem jak mu rzucisz ciastko na przynętę. Wejdź w otwór i dobiegnij do gorącego źródła. Jeśli straciłeś energię, to kucnij w źródle sobie i zregenerujesz, a potem wsuń się do niskiego korytarza w ziemi. Załóż Shikigami dmuchawką, walka - Crimson Blade, a demony na gorze po cichu podejdź. Zeskocz na dół i wejdź do jaskini. Do załatwienia są dwaj strażnicy-demony, tu się przydadzą Invisibility Spell. Jak wyjdiesz na górę, to upuść powietrze z balonika i skosaj wilka po prawej. Biegając w prawo natkniesz się za załóżem na kolejnego Shikigami. Wyczekaj aż go nie będziesz widzieć i biegnij do kolejnego załóżem. Przyciągaj, a jak duch pójdziesz dalej, to go odeślij. Biegnij przed siebie i przeczekaj aż duch pójdzie w lewo. Schowaj się za balwanem i zabić wilka za bambusowym płotem. Biegnij przejściem, gdzie chodził wilk i wyczekaj aż demon pójdzie w lewo, przeskocz przepaść i go zabić. Uważaj, za rogiem jest drugi demon! Biegając dalej zobaczysz Shikigami po prawej, zwab go w pobliże ciastkiem, a następnie zabić. Uważaj na kolegów powyżej z lewej, mogą Cię zobaczyć. Zdobądź buteleczkę. Sprawokuj demona na dale ciastkiem, aby przeszedł w prawo, a potem skróć jego męki. Zostaje demon powietrza na gorze (patroluje) oraz demon czerwony po lewej (stoi) - ucisz ten duet egzotyczny, przjdź się "niewidzialność" Za drzwiami czeka Cię ostatnia walka, więc jak masz jeszcze jakiś sprzęt, to poszukaj ofiar, nie zabijeś wszystkich po drodze. Tak czy inaczej kiedyś te drzwi otworzysz.

Za drzwiami czeka Cię walka z czymś, co udawało Ayame. Ciężka walka, jeśli nie podnieśiesz po drodze żadnej włóczni. Jak wzięłaś bombkę, to jest dobrze, jak nie - to lepiej nie zmarznąć na zimno z Crimson Blade. Jak masz jeszcze dmuchawkę, to załóż przeciwnika, potem pozostaje walka na krótkim dystansie.

Przedmiot za Grand Master: Ninja Armor
Umiejętność za Kanji: Wall Kick

Mission 8 - Infiltrate the Buddha Temple!

Sugerowany ekwipunek: 3xPoison Rice, 3xBlow Gun, 2xInvisibility Spell, 2xChameleon Spell, Ninja Rebirth

Podejdź mnicha po prawej, ale uważaj, bo się dwa razy obraca. Zeskocz na dół, na jedną z kładek, zabić tysego i zabić buteleczkę. Użyj haka, aby się dostać wyżej, a potem skróć w lewo i zeskocz na platformę na dale. Podejdź strażnika lub użyj dmuchawki. Po lewej, u góry jest kolejny buteleczka, potem idź w prawo. Wejdź na górę i zaczekaj aż zza kolumny wyjdzie strażnik. Dmuchawką go potraktuj, a potem podpuć ciastko temu po lewej. Zabić go zanim zaskoczy zwiłki kumpła. Następny strażnik jest po prawej, podejdź go z góry. Aby to zrobić, bezpiecznie schowaj się za kolumną i zabić najpierw innego strażnika na górze. Zostanie tylko gość na rusztowaniu na samej gorze i inny za przepaścią. Idź przejściem, którego pilnował strażnik przy kolumnach, dostan się na górę i zabić mnicha. Zeskocz na dół na prawo i zabić paczuszkę. Dostan się na górę (hak) i

ucisz mnicha na podłożu. Wejdź jeszcze wyżej i zacznij się przy prawej ścianie na tysego. Idź przejściem, którego pilnował, i dostań się w miejsce, gdzie jest stojak z ogniem oraz barierka po prawej. OSTROŻNIE wykonaj podwójny skok po skosie w lewo, drugi skok oczywiście opóźnij. Teraz wychył się maksymalnie po skosie w lewo i trać hakiem nadal w lewo, jak się da, najlepiej w belkę umocniającą wnekę, będziesz wiedział o co chodzi. Jak znajdziesz się po drugiej stronie to pogratuluj sobie - masz drugi miecz dla Rikimaru! Ha, teraz będzie problem z powrotem (ale nie za duży jeśli lubisz ryzyko.). Podwójny skok w prawo, a potem przy kolumnie podwójny skok w lewo, na dół. Jak jesteś dobry, to się chwycisz rękami platformy, jak nie - zacznij poziom od początku. Jeśli czujesz, że nie dasz rady skokami, to użyj haka, też się da. Przechodząc się przejściem, wyjdź na górę i zabić mnicha. Zaraz potem inij niedziedzieć, a potem wejdź do świętyni albo przejściem z lewej, albo używając haka przejdź się z balkonu. W środku musisz się rozprawić z dwoma wysłannikami Tenrai. Zabić najpierw Kagurę, a zakleć wzmacniającą Gandę przestaną działać. Uważaj jednak na jej karty, bo potrafią Cię unieruchomić i ranić. Proponuje pobawić się nowym mieczem, satysfakcją gwarantowaną. Gdy kobieta padnie, Gando nie będzie trudny do zabicia, szczególnie że... Musisz sobie dać radę z nowym przeciwnikiem, jest bardzo szybki, jego comboy mocne, a obrona perfekcyjna. Podwójny Ninjutsu Block, aby sobie dać radę.

Przedmiot za Grand Master: Fireworks
Umiejętność za Kanji: Ninja Mind Control

Mission 9 - Assassinate the Evil Tenrai!

Sugerowany ekwipunek: 3xPoison Rice, 3xBlow Gun, 2xInvisibility Spell, 2xChameleon Spell, 5xCrimson Blade

Na początku zwróć uwagę na demona po lewej. Użyj dmuchawki lub podejdź go kryjąc się za drewnianymi szczykami. Dobiegnij do kolejnego demona i ucisz go szukając wcześniej osłony pod drzewem. Zanim spadniesz na dół - zorientuj się w panującej tam sytuacji. Widac demona i kunoichi patrolujących lewą stronę, po prawej zaś wydaje się być spokojnie. Wskocz na dach i weź z drugiej strony buteleczkę, a później zajmij demona ciastkiem, aby w spokoju uciszyć kunoichi. Dobij krzyszczącego się rogacza. Biegnij jedyną drogą, a za murem z lewej strony spodziewaj się kunoichi. Ciastko powinno załatwić sprawę. Podążając wybraną szczyką dobiegniesz do obszernego pomieszczenia, gdzie w sumie znajduje się osiem przeciwników. Baw się dobrze, wyjście jest w prawym, górnym rogu, pilnuje go mnich ubrany na białe. Zanim wyjdiesz, zabić z podwyższenia za bramą (lewa strona) Ninja Rebirth i bombkę. Idź schodami na wyższą kondygnację i zaskocz obu mnichów, którzy krzyczą wokół filara. Proponuje pierwszego zabić ciastkiem w pobliżu, a wtedy drugi będzie formalnością. Następnie do galena jest demon za kolejnym rogiem, powtórz manewr z ciastkiem i biegnij dalej aż dotrzesz do dużej sali, gdzie przechadza się mnich. Użyj linki, aby dostać się wyżej i zabić mnicha za schodami. Biegnij dalej, przekrocz drewniany mostek i zabić mnicha pilnującego okolicy. Zawisnij na ścianie, aby zobaczyć jak się zachowuje demon po prawej, potem go zabić. Użyj dmuchawki na jego koledze z dołu, zanim Cię zobaczy. Zeskocz niżej, przebiegnij kilkanaście kroków i zabić mnicha za rogiem. Szukając drogi dalej zabić ciastko ze skrzyń, potem dobiegnij aż do zejścia niżej, gdzie przechadza się kunoichi. Zabić ją w odpowiednim momencie, wejdź nieco wyżej: tak samo potraktuj demona u góry. Zeskocz na miejsce gdzie stoi kunoichi, zabić ją. Dostań się na strażnicę po lewej, zabić buteleczkę i skróć w prawo. Skacz po schodach do góry i kucnij - podejdź mnicha po prawej. Załóż go i to samo zrob z jego kumpłem po drugiej stronie. Przejdź przez bramę i zniszcz Onikage. Przydadzą się znalezione wcześniej napoje i Ninja Rebirth (scena przed walką różni się w zależności od opcji wybranej na cmentarzu).

Przedmiot za Grand Master: Decay Whistle
Umiejętność za Kanji: Wrath of Heaven

Mission 10 - Assassinate the Evil Tenrai!

Sugerowany ekwipunek: Ninja Armor, 2xChameleon Spell, 2xInvisibility Spell, 3xBlow Gun, 3xPoison Rice

Wrąp się na górę i zacznij na mnicha. Zaraz za ścianą po lewej znajdziesz drugiego. Gdy zabijesz dwójkę mnichów, używając linki z hakiem dostan się na najwyższą półkę

AKCJE OGÓLNE DLA KAŻDEJ POSTACI

Skok z obrotem o 180 stopni - naciśnij jednocześnie R2 i X
Podwójny skok - X, X; drugi skok można zrobić w dowolnym momencie, co ułatwia dostanie się w niektóre miejsca
Odskok od ściany - X, X, X (przy ścianie); niestety nie znalazłem praktycznego zastosowania dla tej umiejętności.
Turkanie się do przodu/tyłu/na boki - trzymając R1 naciśnij X przy jednoczesnym wychyleniu gałki w odpowiednim kierunku.
Turkanie się do przodu z obrotem o 180 stopni - trzymając R1 naciśnij X.
Atak z kunoichi - trzymając R1 naciśnij . Jest to cios wybijający w powietrze, kontynuuj z normalnym combom.
Przerwanie comba - podczas kombinacji naciśnij X i wychył lewą gałką, aby wycofać się z comba w bezpiecznym kierunku (dobrze gdy bijesz powietrze).
Pchnięcie - trzymając R2 naciśnij X, a zaraz potem ., ew. wychył lewego analogu do przodu dla przodu i naciśnij .
Użycie 'Grappling Hook' i puszczenie się w trakcie przyciągania - wychył w ścianę i podczas 'przyciągania' naciśnij drugi raz .
Rzuć/uderzenie z głowy/przeskok na plecy - przy przeciwniku "przód" i . jednocześnie. Niektórych przeciwników (niedźwiad/bossowie) nie da się w ten sposób zranić.
Szybkie uniki - trzymając R2 wychył gałkę w lewo lub prawo i naciśnij X.
Ciche spadanie - spadozając gdzieś z dużej wysokości przy lądowaniu naciśnij R1. Szczególnie przydatne przy wpadaniu do wody, poruszaniu się przez kufle, ścieki.
Dobijanie leżącego - gdy walczysz i wywróć przeciwnika, to możesz albo dobić go z wysoku, albo podejść i wdusić przy ciele.

ZACHOWANIE PRZECIWNIKÓW

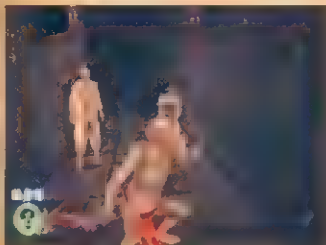
Będzie krótko. Al jest słabe, ale czasem może zaskoczyć. Poniżej znaczki, jakie charakteryzują stan zainteresowania przeciwników Tobą i otoczeniem:
- zielony wraz z cyfrą (od braku przaz 1 do 99); im numer większy, tym bliżej przeciwnika się znajdujesz. 90 oznacza, że wróg jest już za rogiem lub właśnie Ci wchodzi na plecy.
- wykrzyknik i znak zapytania na fioletowym tle: wróg coś zobaczył, usłyszał i jest pobudzony (zwiłki kumpła, chlupat wody). Lepiej zaczekać aż się uspokoi, ciche zabójstwo nie jest możliwe.
- dwa wykrzykniki na czerwonym, płonącym tle: wtoplaś, widac Cię już na dół. Pozostaje walka lub szybki powrót w cień.
- wykrzyknik na żółtym tle: zostajesz zauważony, część przeciwników zaczyna iść w Twoim kierunku, część będzie się tylko wpatrywać. Lepiej się cofnąć, aby stracił Cię z oczu

UMIĘTNOŚCI SPECJALNE

Ciekawie wygląda sprawa dodatkowych umiejętności, jakie nabywają Rikimaru i Ayame po skompletowaniu 9- znakowego (kanji) zdania w j. japońskim. Jeśli na danej platformy skompletujesz znaki, to dostaniesz nową umiejętność, która od razu zostanie Ci przedstawiona wraz z instrukcją obsługi. Jest to fajny patent, który urozmaica rozgrywkę, szczególnie jeśli jest to nowa kombinacja albo użyteczna umiejętność.

Za każdego zabitego przeciwnika dostaniesz od 1/4 znaku kanji do 1 1/2, w zależności od sposobu w jaki dokonałeś egzekucji. Jeśli jest to "stealth kill" wykonany dzięki Crimson Blade albo Blow Gun, to zdobędziesz odpowiednio pół i 1/4 znacza kanji. Za "stealth kill" bez specjalnej animacji (ciągnięcie mieczem z nieco większej odległości) dostaniesz 3/4 kanji. Za zwykłe zabicie podczas walki nie dostaniesz, a za standardowe "stealth kill" od tyłu czy też z dowolnego boku zapiasz jeden znak. Piłtóra znaczka jest za zabójstwo po cichu od przodu.

po prawej stronie i zabierz butelkę. Spodnij piętro niżej i wejdź w przejście. Zawinił później przy ścianie, aby zobaczyć kunioichi. Jak będzie zawracał podbiegnij do ściany po lewej i zaczekaj aż obróci się plecami po raz drugi. Nieco dalej po lewej jest demon-ciecko go podejdź, bo dość szybko się obraca. Użyj dmuchawki/zaklepień lub zaczekaj na odpowiedni moment. Pobierzaj Crimson Blade z ciała, biegnij dalej. Demon dość daleko przepatruje okolice, podejdź go od prawej, jak nie będzie patrzył i użyj linki, aby zniwelować różnicę wysokości. Podciągnij się, jak będziesz chciał go zabić. Podnieś kolejne ostrza, użyj linki, aby dostać się do kolejnego demona, zabij go i podnieś więcej noży. Obróć się w prawo i tróć cofnij. Idź do góry, a na drugim schodku użyj linki, aby się dostać piętro wyżej. Zabij mnicha i weź butelkę z rogu. Zeskocz niżej i załatw patrolujących teren mnichów. Skorzystaj z dmuchawki lub ciastka. Wejdź schodami nieco wyżej i użyj linki, aby dostać się wyżej. Zrobiła sama w zdobionym pomieszczeniu. Zaraz po prawej zobaczysz demona, zrób użytek z dmuchawki lub podejdź go z dołu. Zabierz noże i biegnij po kamieniu



podwieszonym na łańcuchach, aż zobaczysz demona po lewej. Przy pomocy linki uwies się tam, aby Cię nie widział, w odpowiednim momencie zabij go i weź 2x Crimson Blade. Przeskocz w prawo na dół, zabierz ostrza z paczuski, użyj linki i dostań się na górę. Przeskocz z kraty w lewo i zabij mnicha do dołu, za rogiem. Ostatni mnich jest przed bramą. Przejdź przez bramę i spotkaj się z Tenraiem. Gość jest dość sprytny, atakuje czarami na odległość, a jak się zbliżasz, to teleportuje się na tyle daleko, abyś go nie osiągnął. Zrób użytek ze zdobytych ostrzy lub przeskakuj czary lekko w Twoim kierunku, a potem atakuj z powietrza. Po szybkim rundzie czeka Cię mały przerwany, a Tenrai poprosi Mei-Oh o pomoc. Stanie się silniejszy i przez pewien czas nie będziesz mógł mu nic zrobić. Po chwili jednak znów będziesz mógł walczyć, a Tenrai nie będzie taki straszny. Teraz stara się Cię podbić, aby połać Twoją kaskę. Idź do dość głupecie z jego strony, zważywszy na to, że to Ty masz większą zasięg niż on. Jak będzie się czuł po podłożu w Twoją stronę - blokuj i zaczekaj aż skończy. Resztę przeciwczyści zanim dobiegnie do Ciebie. Uważaj jedynie na moment, kiedy kuca i podnosi grunt wokół siebie. Lepiej się wtedy cofnij. Obejrzyj zakończenie.

Przedmiot za ocenę Grand Master: Binding Spell



Ayame

Kombinacje:

360 combo - 3x ■
5 hit combo - 2x ■, wychył gałkę w tył bądź przód, 2x ■
Sommersault Kick - 4x ■, tył - ■ (dostępne jako pierwsza umiejętność specjalna)
Grappling Hook Combo - 3x ■, ▲

Mission 1 - Rescue the Village Girls!

Sugerowany ekwipunek: 3xCrimson Blade

Jak zapewne zauważyłeś, Ayame jest znacznie szybsza niż jej partner w zabijaniu. Oświł się z tym, a potem idź mostem do połowy, zeskocz do wody, tak aby Cię nie usłyszał strażnik. Schowaj się za kamień i zabij strażnika. Wróć na most, idź nim do końca i w lewo. Zabij strażnika po prawej, na dół, a potem drugiego po prawej. Użyj linki, aby dostać się na półkę nieco wyżej. Zaczaj się tam na strażnika i go uśpij, jak będzie zwrócił. Biegnij w prawo, użyj linki aby dostać się tam, gdzie stoi łucznik. Zaczekaj aż się obróci i go załatw. Zauważ, jak chodzi strażnik na dół,

zeskocz i w miarę szybko go uśpij. Skieruj się w lewo, tam pilnuje kowalka terenu samuraj z włócznią, a przy wejsciu znajdziesz drugiego, nieco poniżej. Idź do źródła, zregeneruj się i wejdź w przejście w ścianie. Przebiegnij obok ciała samuraja i weź Ninja Rebirth z paczuski. Włóż do jaskini, nie podnoś hałasu biegnąc w wodzie, zabierz kolejny Ninja Rebirth. Musisz załatwić dwóch strażników: podejdź do nich, podstuchaj rozmowę, a potem po cichu załatw jednego po drugim, jak się rozejdą. Zaczynaj od tego po lewej. Ruszaj na górę i weź spod kapliczki dwa ciastka. Biegnij w prawo, załatw psa ostrzem i zaczekaj aż łucznik koło bałwana pójdzie na górę. Szybko go dogoń i załatw, a strażnik powyżej nie zabije Ciebie. One jest Twoim następnym celem. Potem, idąc dalej tą samą ścieżką zabij samuraja, który schodzi na dół po schodach i patroluje ok. Niedługo natknie się na strażnika z włócznią, stojącego sprytnie za rogiem. Zabij go i biegnij na otwartą przestrzeń. Zeskocz na dół i zabierz butelkę. Jak chcesz, to biegnij w prawo wymarować resztę strażników, a jak masz dość - ruszaj do strażnika, który pilnuje bramy. Zjść go z dołu i podciągnij się, aby go zabić. Zabierz paczkę i wejdź do środka. >> Taktyka walki z tym gościem identyczna jak u Rikimaru w misji "Punish the Evil Merchant!". << Szybko i skutecznie załatw go, jeśli wcześniej zabrałeś kłosem strażnikowi włócznię

Przedmiot za Grand Master: Exploding Arrow

Umiejętność za Kanji: Sommersault Kick

Mission 2 - Execute the Evil Merchant!

Sugerowany ekwipunek: Poison Rice, Blow Gun, 3xCrimson Blade

Biegnij w prawo i zabierz Crimson Blade z paczki. Wejdź na mur, przeskocz na dach i zabij strażnika. Wejdź do budynku i znajdź przejście w ścianie. Schył się i wejdź w nie. Po drugiej stronie otwórz drzwi i rozejrzyj się po okolicy. Z lewej strony masz strażnika z włócznią, zaczynaj krwawą jatkę od niego. Dalej w tej części znajdują się jeszcze łucznik, samuraj z włócznią i łucznik po prawej, oraz kolejny strażnik po lewej (czasem widzi na przestrzał między budynkami). Jak już się zobawisz, to przeskocz mur i wybij straz wokół pagody. Jest trzask strażników, w tym dwóch od strony frontowej. Wejdź do pagody i przyklej się do lewej ściany, zabij strażnika jak się wychyli. Ruszaj w prawo, znową drogą. Zabij strażnika w pokoju, a potem na korytarzu otwórz drzwi po lewej i przedłuż sen strażnika. Znajdź dziurę w ścianie i użyj tam linki. Wejdź po schodach na górę jak miniesz pustą pomieszczenie i przeczekaj strażnika. Otwórz drzwi po lewej, zabij śpiącego samuraja i wejdź w nieco zagrodzony kąt pagody. Użyj linki, aby dostać się na górę, czając się pod belkami, zjeżdż na dół i zabij strażnika po prawej. Otwórz drzwi, rzuć strażnikowi na dół ciastko i go zabij, jak będzie zajęty konsumpcją. Z pokoju obok zabierz Ninja Rebirth. Zeskocz na dół, posłuchaj historii o kłopotach, potem zabij grubasa podobnie jak to zrobiłeś Rikimaru (taktyka ta sama, misja ta sama, popatrz wcześniej jak to zrobić). Gdy zabijesz samuraja - wróć się samą drogą, którą przyszedłeś i poszukaj schodów na dół, w aktyki gdzie jak smacznie śpi (znajdziesz Echigoyę przy pomocy Ki).

Przedmiot za Grand Master: Invincibility Spell

Umiejętność za zdobycia: Ninjutsu Block

Mission 3 - Assassinate the Traitor Hamada!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, Blow Gun

Wskocz w prawo i rzuć ciastko ninjasowi - zabij go jak odwróci uwagę. Biegnij w miejsce skąd przyszedł ninja i zabój, jak drugi strażnik chodzi po lewej. Podejdź go i zabij, a potem wróć na korytarz. Biegnij przed siebie i wejdź w drzwi po prawej, poczekaj tam aż strażnik podejdzie dość blisko, potem wejdź i go zabij. Wróć się do pomieszczenia i zbudaj ścianę we wnękę po prawej stronie. Po drugiej stronie łojnego przejścia zabierz Ninja Rebirth z paczki, a potem zabij strażnika za drzwiami. Następna jest kunioichi w pokoju obok, a zaraz za nią, za kolejnymi drzwiami ninja po prawej pilnujący schodów. Wejdź na górę i załatw strażnika w pokoju obok, uważaj bo się ogląda zanim pójdzie na dobre. Wyskocz przez okno i biegnij cały czas skręcając w lewo aż nie zobaczysz ninja na dachu. Zabierz butelkę i przeskocz na drugi dach (podwójny skok), zjść ninja od tyłu. Obserwuj przejście w budynku, a gdy kunioichi pójdzie w lewo - użyj linki, aby chwycić się krawędzi okna. W odpowiednim momencie zabij kobietę i przyklej

się do ściany po prawej. Zabij strażnika koło parawanu i zjeżdż na dół. Zabierz Ninja Rebirth, a potem przejdź przez drzwi i zabij Hamadę. Uważaj na jego atak specjalny: jak go ładuje szybko, to możesz go



zablokować, ale jak to trwa ponad sekundę, to jest to cios nieblokowany, więc zrób unik

Przedmiot za Grand Master: Super Crimson Blade

Umiejętność za Kanji: Ninja Vision

Mission 4 - Retrieve the Yoto Swords!

Sugerowany ekwipunek: 3xPoison Rice, Invisibility Spell

Uważaj na nieumarłych, nie jesteś ich w stanie zranic bronią, którą aktualnie posiadasz, dlatego będziesz jedynie odwracać ich uwagę bądź przemycić się po cichu obok nich. Biegnij w lewo, zabierz butelkę i zjeżdż nieco niżej, cały czas trzymając się prawej strony, zabij ninja między kultystą a zgnilem, a potem zniszcz pieczęć znajdującą się w rogu (jak nie wiesz gdzie, spojrz na mapkę) i wbiegnij do nowo otwartego przejścia. Zaczekaj na dogodny moment, aby zabij ninja w korytarzu. Kolejny strażnik chodzi nieco po lewej, w kolejnej odnodze korytarza, podchodząc go nie obudź kota. Dobiędziesz do basenu z krwią, przeskocz nad nieumarłym w lewo i dostań się na górę. Śledź kultystę i zaobserwuj jak chodzi w lewo, w którą stronę się obraca jak idzie z powrotem. Następnie razem przyklej się do ściany po odpowiedniej stronie i wymin go jak będzie wrócił. Spadnij na dół i zabij ninja. Idź za łucznikiem i od razu podciągnij się do góry. Teraz musisz uporać się z pieczęcią i kultystą. Rozwał pieczęć jak kultysta będzie wchodził w korytarz, a potem przyłgni do lewej strony korytarza i posuwaj się za kultystą. Jak będzie się obracał, to szybkim przewrotem w przód go omin. Zabij ninja przy wyjściu i wejdź na ogródek po prawej stronie, spadnij na dół. Nie daj się zablokować łucznikowi, ale podejdź tuż pod niego i zeskocz na dół. Przyklej się do lewej ściany i zaczekaj na dogodny moment do zabicia ninjosa. Zniszcz pieczęć i wejdź do korytarza. Zobaczyć głowę lewitującą na dole. Jak będzie zwrócił, podciągnij się na linie do następnej części korytarza. Wyjdź na zewnątrz i uważaj na kultystę z załatw dwóch ninja. Zniszcz pieczęć w dolnej części i wejdź do korytarza. Zeskocz na dół, trzymaj się lewej strony. Podciągnij się na rękach tuż przy ścianie i obserwuj zgnila i ninja daleko od Ciebie. Jak ninja zacznie iść w lewo i sytuacja z martwiakiem będzie OK, to wejdź na górę i goń ninjosa. Użyj haka, aby dostać się na cmentarz. Zabierz Ninja Rebirth z paczki, a za budynkiem znajdziesz kolejną butelkę. Rozwał ostatnią pieczęć i wejdź do kapliczki. Dostaniesz ostrza tnące martwych, od tego momentu będzie Ci schodzić energia. Musisz też zabić wielkiego martwiaka, który swą głowę w dłoni dzierży. Uważaj na jego atak, gdy sika krwią z szyi - nie możesz tego zablokować. Całą resztę oprócz ratów obejdiesz trzymając się prawej strony umarlaka. Walka powinna być szybka, uważaj jednak, bo Twoje ciosy go nie zatrzymują. Jak już masz mleczko do walki z "undeadami", to możesz powtórzyć misję jeśli zrobienie GM było teraz za trudne.

Przedmiot za Grand Master: Chameleon Spell

Umiejętność za Kanji: Grappling Hook Combo

Mission 5 - Go to the Red House of Zennosuke!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, 2xGrenade, 2xBlow Gun

Biegnij w lewo i sprzątnij pannę skaczącą po dachach, najlepiej przy pomocy dmuchawki. Biegnij lewą stroną, omin kobietę i przyczaj się przy dachu po lewej. Zaczekaj aż ninja przeskoczy na ten dach i go sprzątnij. Przeskocz przez kanał na lewo i obejdź

ninjosa od tyłu, zabij go. Wejdź na dach i biegnij w lewo, zabij ninjosa przy przejściu, przyda się ciastko. Wpełnij w przejście, a po drugiej stronie załatw strażnika po lewej z dmuchawki, ninja z prawej załatw klasycznie. Zaczaj się przy prawej ścianie i zaczekaj aż ninja po lewej stronie wewnątrz obszaru pójdzie daleko w lewo. Podbiegnij wtedy do kunioichi stojącej na szpie i w dogodnym momencie zabij ją. Schył się, ba ninja może Cię zobaczyć. Zabij zaraz potem ninjosa. Biegnij w prawo, zabierz paczuszkę i wejdź na mur. Omin cywila i dostań się na dach budynku. Zabij najpierw ninja po prawej stronie, najlepiej w miejscu gdzie od kunioichi odgródza Cię ściana. Potem norma, zajmij się kobietą. Na obszarze z bezkami wykorzystaj przewagę wysokości i ciastka ryżowe, aby uśpić czujność wroga. Zabierz butelkę z jednego z rogów i przejdź dalej. Schył się, aby nie zaalarmować miejscowego chłopca, przebiegnij na lewą stronę i zeskocz na dół, za ścianę jednego z budynków. Zabij kunioichi na dachu. Przeskocz na budynek niedaleko bramy do zamku i tam załatw ninja na dole oraz strażniczkę bramy. Przejdź w prawo i zajmij się obsługą czerwonego domu, może się przydać pozostała dmuchawka. Wejdź do budynku i przygotuj się do walki z Tesshu. Jeśli zablokujesz jego ataki, to odpowiedź tym samym, jeśli jednak masz problemy, to użyj bombki, a potem dobij leżącego. Gdy walka się skończy, musisz się zająć drugą postacią, która pojawia się na horyzoncie. Uważaj na jego poczwórne combo, ostatecznie uderzenie możesz wzięć na Ninjutsu Block, dzięki czemu będziesz mieć przewagę. Użyj reszty sprzętu i leć się jak będzie trzeba.

Przedmiot za Grand Master: Fire Spell

Umiejętność za Kanji: Cling to Ceiling

Mission 6 - Escape from Amagai Castle!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, Invisibility Spell, Chameleon Spell

Czeka Cię walka z Dr. Kimaira. (...) Rikimaru walczył z doktorem w jednej ze swoich misji, zerknij tam po taktyki. (...) Gdy go pokonasz, biegnij na dół, masz 20 minut na wydostanie się z zamku, inaczej trujące opary zrobią swoje. Biegnij na dół, weź Ninja Rebirth z paczki i zabij łucznika na górze. Uważaj na ostrza i na dwie dalsze pułapki z trybami, zabij strażnika na dole. Robocika pokonaj jednym pewnym cieciami i przeskocz na drugą stronę. Przyklej się do ściany, wycekal na odpowiedni moment i zabij mechanicznego samuraja. Zabierz klejną z pokoju z opadającym sufitem, tak jak w scenariuszu Rikimaru. Skręć w lewo i podciągnij się do góry. Wyłacz robota, podciągnij się jeszcze wyżej, zabierz butelkę uważając na zapadnie i zeskocz w lewo, aby zacząć się na strażnika. Przy schodach na dół zaczekaj aż łucznik zacznie wpatrywać się w punkt przed sobą, aby go stuknąć, a potem szukaj block, podciągnij się do góry i schowaj się za ścianą. Zabij łucznika i przez następny pokój przeskocz na dół, uważając na strażnika za drzwiami. Gdy go zabijesz - przeskocz i przypieć się plecami do sekretnych drzwi, zabij robocika panoszącego się na korytarzu.



włócznika na dół, po prawej. Uważając na zapadnie przekradnij się do łucznika na podwyższeniu. Zaraz obok w pomieszczeniu ponad ławą jest robocik - nie może się dowieść na swoją kolej. Gdy przekradniesz się pod włócznią i pokojem z podestem oraz zapadniami - załatw łucznika. Weź butelkę, podciągnij się do góry i zabij łucznika, który patroluje teren nieco niżej. Dobięgni do pustego pokoju i zdecyduj się, czy walczyć z Onikage czy zostaw go Rikimaru (od tego zależy poziom kilka kwestii fabularnych).

Przedmiot za Grand Master: Ninja Armor

Umiejętność za Kanji: Feign Death

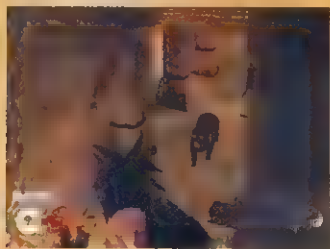
Mission 7 - Retrieve the Jewel of Heaven!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, 2xBlow Gun, Ninja Armor, Healing Potion, Tiger Trap

Na rozgrzewkę walka z Gandą. Staraj się nie dać mu

podejść na odległość rzutu, bo możesz stracić dużo energii. Dobra metoda to obchodzenie go z prawej strony i czekanie na jego późniejsze uderzenia kijem. Jak chcesz, to sprawuj go aby wszedł na pulapkę, którą rozłożył na podłodze, nie będzie mógł się ruszać. Pamiętaj, że nie zdołasz go przewrócić, więc zadawaj kilka ciosów i się wycofaj.

Zejdź na dół i zabij mnicha. Zrób to szybko, aby drugi ze strażników nie zauważył. Zabij i jego, a potem użyj haka na belkach u góry i wczłój się w przejście. Z pozycji leżącej przylgnij się jak chodzący mnich, stuknij go jak będzie odpowiednia chwila. Uważaj aby nie



zobaczysz Cię strażnik po prawej, który jest Twoją następną ofiarą. Zeskocz na dół jak będziesz widział, że strażnik odwraca się do Ciebie plecami, a potem go uciś. Kolejny mnich jest nieco dalej, z przodu. Gdy przetrznięs i jego linie życia, użyj haka aby dostać się na najwyższą platformę, a potem zeskocz - jak misiek sobie pójdziesz. Dogań go szybko i uśpij, popatrz w lewo. Tam chodzi strażnik, a piętro wyżej kolejny. Widzisz przejście, którego pilnował? Tam właśnie wejdź, podciągnij się i biegnij korytarzem. Użyj haka, aby dostać się do pokuszek, weź buteleczki. Wspinaj się na górę i zabij mnicha, przeskocz dziurę w podłodze i zeskocz niżej. Olej strażnika chodzącego po prawej, zeskocz na dół. Przeskocz w prawo, potem lekki skok w lewo - na pomost, jeszcze raz w prawo i pod odpowiednim kątem "double jump" w lewo, na platformę na dole. Zdobierz Dokuto, wejdź na pomost i podciągnij się do góry, nad przejście. Drewnianymi kijami przejdź na rękach w prawo i tam podciągnij się na górę (nie próbuj używać linki z tego miejsca, nie wiedziesz czemu czasem Ayame spada podczas gdy Rikimaru się łapie). Przeskocz w prawo, a potem w lewo i na stemplu użyj linki. Dostań się przy pomocy linki na powierzchnię i załatw strażnika na otwartej przestrzeni, a potem drugiego, po lewej. Pomóż sobie ciastkiem, inaczej może być ciężko (no, chyba że zostaje Ci jeszcze jakaś dmuchawka). Wejdź do środka i u góry zabij jeszcze dwóch strażników, a jak mnich na podcieście popatrzy na pomnik, to skocz w jego okolice.

Przedmiot z Grand Master: Fireworks
Umiejętność z Kanji: Wall Kick

Mission 8 - Rescue Counsel Sekiya!

Sugerowany ekwipunek: 3xPoison Rice, 3xBlow Gun, Chameleon Spell, Ninja Armor, Ninja Rebirth

Wejdź na tory i podejść nad demona: jak będzie szedł pod Tobą, to wyceklaj aż się obróci i go załatw. Biegnij w prawo i załatw kobietę za rogiem. Kunai i obserwuj demona za przepaścią. Jak będzie długo patrzył w prawo lub szedł w tamtym kierunku - przeskocz (double jump) i go zabij. Nie wychylaj się, bo kunaiami patroluje ścieżkę nieco dalej. Gdy się jej pozbędziesz, zobacz co się dzieje na dole. Zabij demona jak będzie maksymalnie po prawej, aby nie zobaczyła Cię kunaiami. Z nią jest cięższa sprawa, bo się wierti zbyt mocno. Wyceklaj aż popatrzy w lewo i przemknij koło stalagmu, robiąc przewrót w prawo. Dobiegaj do niej i ją zabij. Biegnij w lewo do przejścia nieco niżej i zajmij demona ciastkiem, a potem wepnij w przejście. Weź buteleczkę, podciągnij się do góry dwukrotnie, aby zobaczyć demona. Jak będzie dogadna chwila - zabij go. Dwukrotnie użyj Grappling Hook, aby znaleźć się dalej, za drugim razem użyj go nad wyspą po lewej. Wyceklaj aż Shikigami obróci się w prawo, zeskocz i trnij po worku. Ostrożnie przedostan się do kolejnej jaskini przy kłifach i wepnij się do jaskini. Uważaj na górce na demona Shikigami. Biegnij w lewo, podciągnij się linką do wyższej krawędzi i zabij z dmuchawki kunaiami po lewej. Wbiegnij w korytarz i zabij demona, który w nim chodzi. Po drugiej stronie zejścia jest kunaiami, wybierz odpowiedni moment aby przeskoczyć i ją zabij. Spodnij w przejście, zabij kolejną kunaiami za przepaścią, a potem spodnij na sam dół, w prawo. Uwolnij Sekiyę i poszukaj materiałów wybuchowych w pobliskiej celi, potem skieraj się w prawo. Zaskocz na dół i wykończ demona powietrzem, a potem zeskocz na dół, na mokry obszar. Nie biegnij w

podzie, załatw całą ekipę w komnacie. Jak załatwisz formalność, to wejdź na pomost i idź w lewo. Uważaj na kunaiami (lepiej podejść ją od dołu). Podejść do kamienia i przygotuj ładunek wybuchowy. Wejdź w nową przejście i przygotuj się do walki z kobietą - uważaj na jej unieruchamiające karty, najpierw zabij wilka, potem wykończ pannę.

Przedmiot z Grand Master: Dog Bone
Umiejętność z Kanji: Ninja Mind Control

Mission 9 - Assassinate the Evil Tenrai!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, 2xBlow Gun, Kasumi&Shizuku (albo Ninja Armor), 2xHealing Potion

Biegnij przed siebie i przeskocz na dach. Na dole są dwa demony: zabij oba, a potem biegnij na lewo od domku. Tam uważaj na demona patrolującego korytarz, a później biegnij aż do wielkiego pomieszczenia. Tu masz pole do popisu: ofiar jest kilka, w tym jeden kultysta (tylko przeklecie ostrza zakończy jego życie). Znajdź Ninja Rebirth i ruszaj dalej, schodami do góry. Zabij dwóch mnichów, biegnij koło amatu, a za załomem napotkasz kolejnego eksperta walk. Nieco wyżej, w pustym pomieszczeniu błąka się kolejny adept, a jak się przybliżysz do góry linką z hakiem - zobaczysz demona na schodach. Jak zejdzie na dół i będzie zawracał, to podciągnij się i go zabij. Długa droga prowadzi w lewo. Za drewnianym mostkiem zaczaj się na szarego demona, a nieco dalej, na dole zobaczysz kultystę. Jeśli masz odpowiedni sprzęt, to go zabij, a jak nie - postaraj się go ominąć. Skrzynki rozstawione na środku będą Twoją jedyną osłoną. W długim korytarzu napotkasz demona, podobno go ode mnio, a potem biegnij aż do załomienia. Na dole czeka na Ciebie kolejny kultysta, a na górze po prawej znajduje się demon. Bądź ostrożny przy zabijaniu/amianiu kultysty, a później uciś demona. Za wieżyczką jest kolejny kultysta, zrób co musisz i wspinaj się po schodach na prawo za załomem. Na górze zabij demona, a później zaczekaj za rogiem na mnicha. Weź dwa ciastka z przyzakrętu i ruszaj do bramy. Uważaj na szybkie ataki Tatsunaru i jego 6 hit combo. Najlepiej staraj się używać Ninjutsu Black, bo on nie ma spóźnienia jak jakos kombinacje zblokujeś normalnie. Zrób użytek z pozostałych i znalezionych przedmiotów, cały czas miej Totsu na celowniku ("R2")! Ogładnij scenkę jeśli pokonasz Tatsunaru (to, co się stanie po walce, zależy od opcji wybranej w Amagai Castle).

Przedmiot z Grand Master: Decoy Whistle
Umiejętność z Kanji: Wrath of Heaven

Mission 10 - Assassinate the Evil Tenrai!

Sugerowany ekwipunek: 2xPoison Rice, 3xBlow Gun, Ninja Armor, Ninja Rebirth, 2xInvisibility Spell

Podciągnij się do góry i przywitaj mnicha stołą. Za rogiem po lewej, na dole błąka się kolejny - zabij i jego. Na podwyższeniu chodzi trzeci miłośnik sztuk walki, ukor go i ruszaj dalej. Skreć w prawo - wez ze zrujnowanej części twierdzy Ninja Rebirth, potem wróć i biegnij na dół, gdzie załatwisz demona chodzącego po lewej stronie. Znajdź przejście w prawej ścianie i przemknij koło kultysty. Dwóch mnichów w dość małym pomieszczeniu to w sam raz, prawda? Zrób to po cichu, wejdź na najwyższą kolumnę, gdzie znajdziesz Sticky Bomb, a potem przeskocz na prawą stronę po buteleczkę. Wyeliminuj demona po lewej i biegnij dalej w lewo. Podciągnij się do góry, tam zabij demona i mnicha. Pomagaj sobie linką aż nie wyjdiesz ze zdobianej komnaty. Z pomostu popatrz jak demon chodzi, w dogodnym momencie uciś go. Biegnij w prawo, tam znajdziesz buteleczkę i kolejnego demona po lewej, u góry. Potem wskokuj na kratę, a z niej w lewo - tam zabij demona. Ostatni mnich pilnuje bramy. Wejdź do Tenraia i zmierz się z nim. Pierwsze wcielenie rzuca czarami, a drugie dąży do bezpośredniego kontaktu. Łatwiej się walczy z drugim, bo jego czołganie można zablokować, a potem wpakujesz mu combo prosto w klatę. (...) Obejrzyj zakończenie i ruszaj do zabawy w doktora Tessa. Niestety, na tym kończy się opis, dalej musicie radzić sobie sami.

Przedmiot z Grand Master: Binding Spell

Jeśli skorzystasz wszystkie misje z oceną **Grand Master** jako Tessa, Ayame i Rikimaru - pojawi się nowa opcja: Through the Portal. Jest to dodatkowa misja w czasach współczesnych. Jest bardzo fajna, łatwa i momentami śmieszna (I see donuts, donuts from hell!!!... misja, a ostatni boss ma więcej energii niż Tenrai. Jest jednak do ugrzyzienia, nie zapominajcie tylko o Catrops, bo w misji, gdy nie masz dostępu do normalnego sprzętu, stoją się arcyważne.

PRZEDMIOTY

Oto lista umiejętności, które po drodze nabędziesz:

Shoulder Thrust - 2x■, wychył gołkę w tył, ■ (tylko Rikimaru)
Sommersault Kick - 4x■, tył - ■ (tylko Ayame)
Ninjutsu Black - naciśnij ● dokładnie w momencie, gdy cios przeciwnika ma Cię trafić. Zyskujesz przewagę. Cios niemal niezbędny do walki z Onikoge i Tatsunaru
Ninja Vision - przytrzymaj R1 i wychylaj do przodu lub tyłu prawą gołkę analogową, aby robić zbliżenie/oddalenie i zmieniać obiekt zainteresowania kierując lewą gołką. Bardzo przydatne do obserwacji strażników z daleka.
Grappling Hook Combo - jak trafiasz ostatnim ciosem z 360 Combo, to naciśnij ▲, aby przyciągnąć lecącego na ziemię przeciwnika. Krytyczny timing.
Cling to Ceiling - użyj Grappling Hook na suficie i naciśnij R1, aby na 20 sekund zacząć się na suficie. Możesz rzucić na ziemię ciastko ryżowe, a potem spaść na strażnika, aby go zabić.
Feign Death - slingowanie własnej śmierci, zabiera energię i powoli, stopniowo ucieka życie. Przeciwnicy przychodzą zobaczyć co się stało, a ty ich zabią. Okręć 360 na lewej gołce, a potem naciśnij R1. Jak przeciwnik będzie nad ciem, to wystarczy wcisnąć ■
Wall Kick - przy skoku w okolicy ściany naciśnij ■, aby zrobić błyskawiczny atak do tyłu.
Ninja Mind Control - przytrzymaj R2, naciśnij ↑, ↓, ■. Traf tym przeciwnika, a zaatakuj on najbliższego wroga. Działa krótko i na mały zasięg, słabo rzuca.
Wrath of Heaven - naciśnij jednocześnie ●+X. Jeśli trafisz, to od razu zabijasz przeciwnika (lub kilku, jak są dość blisko siebie). Niestety, atak ten kosztuje Cię niemal całe życie - zostajesz na jednym punkcie energii, więc dobrze ocenić czas ładowania i odległość, zanim wykonasz.

Przedmioty (jest ich sporo, więc będę się streszczał)

- 1) Crimson Blade - rzut by zranić
- 2) Healing Potion regeneruje tracącą energię do pełna, przeciwników też
- 3) Catrops - rzucić siebie, aby opóźnić pościg, wytrącić kogoś z równowagi (i wpakować mu combo jak będzie podskakiwał; przydatne z bossami)
- 4) Colored Rice - możesz zrobić buźkę na śniegu z kolorowego ryżu
- 5) Blow Gun - wyceluj i wysyłaj awatara śmierci; nie działa na kultystów, roboty i nieumarłych
- 6) Smoke Bomb - rzucić na ziemię, aby przeciwnik stracił rozważanie w sytuacji
- 7) Grenade - eksploduje przy zetknięciu z ciem bądź po kilku sekundach, jak łani się dopali
- 8) Poison Rice - do odwracania uwagi i zatrucia wroga
- 9) Sticky Bomb - wbij i załotnuj ("R3")
- 10) Strength Potion - na krótki okres czasu zwiększa siłę
- 11) Poison Antidote - gdy się zatrujesz (misi w jaskiniach przed świątynią chodzą z dmuchawkami, ostrza dla Ayame po wykładowaniu zatrują też Ciebie)
- 12) Mine - nadeptnij, a się przekonasz
- 13) Tetsubishi - przyćmi przeciwników do Ciebie
- 14) Fireworks - przeciwnicy obserwują fajerwerki: działa tylko na otwartej przestrzeni
- 15) Muramasa - katana na zombich (Rikimaru)
- 16) Fugaku - cięższa katana, inne kombinacje większe obrażenia
- 17) Kasumi&Shizuku - ostrza dla Ayame, ma ciało nieumarłych
- 18) Dokuto - szpilety z zatrutym ostrzami (Ayame)
- 19) Tiger Trap - stalowe szczęki na nodze przeciwnika powodują jego unieruchomienie
- 20) Binding Spell - zatrzymuje wroga
- 21) Stone of Power - jest napisane: podnosi siłę, gdy zostaje użyty (niestety nie wiadomo gdzie go użyć)
- 22) Dog Bone - pies do pomocy
- 23) Super Crimson Blade - 8 ostrzy zostaje wyrzuconych obszarowo
- 24) Decoy Whistle - gdy przeciwnik jest zaintrygowany czymś (trup, pluskanie) - użyj aby go uspokoić
- 25) Exploding Arrow - strzel i zapomnij o wrogach
- 26) Ninja Armor - obrażenia są mniejsze, poruszasz się wolniej
- 27) Invisibility Spell - "Predator w feudalnej Japonii"
- 28) Fire Spell - jak Cię otoczą, to robi się gorąco
- 29) Chameleon Spell - wyglądasz jak przeciwnik do pierwszego cicia mieczem (jak zabijesz kogoś z dmuchawki będą zakamuflowani, jesteś dalej w zbraniami)
- 30) Ninja Rebirth - pieniek wskrzeszenia (dziwno)

Przedmioty dla Tessa zbierające samy





DARK CLOUD to kawał
ezgi, a RPeGa, zapewniającego
zarówno masową wyżynkę (w
czasie "przywisywania") i klasyczne
"pakowanie", jak również masę
światła i patentów, jak choćby
budowanie miast, czy zabawę w
wynalazcę jednocześnie.
W tym celu sporo, stąd dużo ich i w
moim opisie, jednak podstawowych
elementów systemu wyjaśnić nie
będę, bo znakomicie opracowany
"Pomocnik" (Help) tej gry zrobi to za
mnie, tak więc spodziewać się
możecie jedynie omówienia
najważniejszych kwestii (a i tak
sporo ich).

(Star)

INFO - PANEL

PS2
SONY
RPG
1
100 godzin
średni
8+ (Star)
89,5% (na
podstawie
Gamerankings)

MONSTRY

Monstrum (przynajmniej) lub w Sinsin's Impassu z Ery (tak)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

Monstrum - rannym w Sinsin (Ocean River Cave)

DARK CLOUD 2

PROLOG

Po krótkim wstępie, w którym kierując Moniką rozwalamy kilku
dzwojących żołnierzy, przenosimy się do Mexa. Po scenie i
uzyskaniu kontroli nad drapaczem zbiegamy po schodach na sam
dół warsztatu, skąd z szafki zabieramy Wrench, a ze stołu
Notebook i wracamy do leżącego na stole odkurzacza. Po
kolejnych scenkach przenosimy się na plac z namiotami i
podchodzimy do klauwni przy wejściu, aby za pomocą "kwadratu"
pokazać mu Circus Ticket. Gdy wrócić się jakoś chłopszczyk,
biegniemy za nim: po drodze wypytując przeciwników. Po
odzyskaniu biletu ponownie pokazujemy go klauwni i wchodzimy
do środka. Po paru scenkach stajemy do walki z czterema potworami
- najlepiej wykarcić ich pojedynczo. Po ucieczce trafiamy do
kanionów, gdzie zgadzujemy Danny'ego i wybieramy opcję
"Underground water channel...", aby zacząć przygodę.

ROZDZIAŁ 1 TO THE OUTSIDE WORLD

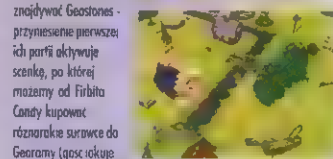
Pierwsze poznamy tu tutorial, podczas którego poznamy system
walki i rozwijamy parę prostych przeciwników. Po przejściu trzech
lokalizacji, w czwartej dochodzimy do walki z bossem. Skłania Linde ma
zbyt dużą obronę, aby cokolwiek można było jej zrobić. Tak więc
jedyne krzyżmy unikając ataków, aż z pomocą przyjdzie Cedric.
Po chwili przeniesimy się do jego warsztatu.
Po rozmowie otrzymujemy aparat fotograficzny i ruszamy na
miasto znaleźć idee do wymyslenia Energy Pack (szczegóły w
osobnym dziale). Po ich skampekowaniu i opracowaniu urządzenia
wracamy po kasę na materiały, które zakupujemy w sklepie
Martona obok piekarni. Wreszcie konstruujemy Energy Pack, o
czym obawiamy Cedricowi. Teraz jeśli chcemy możemy
"popętać" się trochę po mieście i parobit kilka fotek, aż w końcu
dajemy gościowi sygnał do wymarszu. Przenosimy się z powrotem
do Channel Pump Room i wskoczyszmy za stary Ridespoda
przystępujemy do walki. W sumie wystarczy 2-3 natarcia (każde
po 2-3 ciosy), aby słonko padło, a my możemy ruszyć dalej.
Na kolejnych dwóch piętrach dungeonu spotykamy pierwszą robotę
wroga i trzeba uważać, aby nie uszkodzić nam Ridespoda, bo bez
niego ich nie pokonamy. W trzeciej z kolei lokalizacji czeka na nas
kolejny przeciwnik.

Boss: Halloween
Dw wieki robot strzela do nas rakietami (omijając), wysyła zgrę
"balonistów" (rozwalają pastolem z dystansu) oraz rzuci
bombami, które trzeba błyskawicznie podnieść ("RI-X") i odrzucić
w jego kierunku, aby wybuchły tuż pod nim. Taka
skuteczna riposta na chwilę
oszołomiła
Halloweena, a
wtedy szybko
wskakujemy do
Ridespoda i walimy kombinosa w leżący korpus - wystarczy około 5
uderzeń, aby przeciwnik uległ zniszczeniu. Warto wspomnieć, że
od tego momentu możemy zwinąć już całą Palm Brinks, gdyż
opuszczony zastawiony most i długi chodnik pąkają strażnicę
przejechała do ratusza, ponadto pojawiły się już wszystkie możliwe do
zebrania (w muszce) skrzynki zawierające bonusy do parametrów.
Po walce ruszamy do ostatniej już okolicy tego labiryntu, którą
wychodzimy na zewnątrz. Tam po zejściu schodami następuje
scenka, po której przenosimy się do wnętrza podziemi. Gdy
zaczniemy się wstrząszyć podłoża drżenie wychodzimy na dach i
podawany przez Cedrica bombami ruszamy w strzelającą po
wagach pojazd Flotsama. Musimy trafić go 3 razy, a jednocześnie
on nie może "zapaść" nam całej energii podziemi. Po skutecznym
bombardowaniu następuje kolejna scenka, w której w sukurs
przychodzi nam Monika. Po chwili dopływamy do nowej lokalizacji.

ROZDZIAŁ 2 RESSURECTION OF THE GREAT ELDER

Przejdźmy obok Save Pointu wchodzimy na teren Sindoin i do
podziemnej chatki. Po scenie przejście do labiryntu staje się otwartym,
wchodzimy więc na teren Rainbow Butterfly Woods. Na pierwszych
trzech piętrach spotykamy głównie negatywne szkielety i rośliny,
uważać trzeba jednak na kryjących się pod ziemią Molawów i
opancerzone zabójce (rozwalac w kluczem Mexa). W końcu
dochodzimy do Fish Monster Swamp - tam zgadzujemy pływających
się po okolicy Firitów, a na końcu goska łowiącego ryby. Po
wzięciu Gropo Juca stajemy się posiadaczami wędkę, po czym
ruszamy wprawy w głąb terenu. Za jezorem spotykamy wielkiego
mądrzono (Moster Jura), a po rozmowie z nim wracamy nad
wielkie rozlewisko rozpoczynamy łowienie, jako przynętę
posługując się Poison Apple. Pierwsze branie wydobycie z głębin wielkie
rybisko (King Mordan), któremu musimy podarować Prisclean Fish.
Rybkę tę możemy złowić w bajorze okupowanym przez Firitów -
jeśli braknie nam robaków, kolejne możemy dostać za darmo od

gościa na kładzie. Po "użyciu" Prisclean Firtwa zostaje odczarowany, a
po powrocie do Sindoin zostaje nam objaśniony mechanizm
Georamy. Od teraz, jak tylko przyniesimy Geostone, możemy
zacząć odbudowę lokalizacji, wracamy więc do Fish Monster Swamp,
aby poprosić Utana o otwarcie przejścia do kolejnych partii lasu.
Na kolejnych terenach pojawiają się nowi przeciwnicy - uwagę
zwraca na Sonik Bombierów i Killer Snake'ów, które likwidować
najlepiej za pomocą Ridespoda. Od tej chwili zaczynamy również
znajdować Geostones - przyniesienie pierwszych
ich partii aktywuje
scenki, po której
możemy od Firitów
Canay kupować
różnorakie surowce do
Georamy (goscikupie
się w ostatnim wagonie pociągu). Po "downloadowaniu" 3-4
Geostones, odnowieniu Withered Tree oraz Forest Lake i wejściu na
teren Sindoin wyciąga się scenka, po której musimy wrócić do Palm
Brinks, aby zrekrutować Gordona (patrz Support Characters)
osiedlić go w wybudowanej dla niego chacie. Po dokonaniu tego
pojawia się komunikat o zmianie w przyszłości, korzystamy więc z
podziemnego czerwonego portalu i przenosimy się do Jura Mall. Po
rozmowie z Jurakiem wracamy do Sindoin (nie zapominając o
pozbieraniu zawartości skrzynki) i do lasu po kolejne Geostones.
Tam natrafiamy m.in. na rozwidlenie dróg, jednak usmieje
bariery blokujące jedno z przejść (również w następnych
labiryntach) staje się możliwa dopiero w Rozdziale 6. Tuż przed
ostatnią scenką wracamy do Sindoin, budujemy całość do
ponowne odwiedzanie Jura Mall, aby od Eldera otrzymać Badge
Box (umożliwia przemianę Moniki) oraz Lafresca Seed, a w
odróżnieniu Tailor Shop kupić m.in. Hinnora Badge. Teraz
przenosimy się do lokalizacji w lesie, gdzie możemy spotkać Hinnorę i
po przemianie Moniki w tego stworza zgadzujemy roślinkę, aby
atrzymać od niej Sundrops. Przenosimy się teraz do ostatniej
placizki lasu (Rainbow Falls), gdzie do bajora wrzucamy wprawy
Lafresca Seed, a następnie owe Sundrops. Po scenie klikamy na
zwiększającym budyli i wjeżdżamy na górę wielkiego kwiatu, gdzie
przystępujemy do walki z bossem.



Boss: Rainbow Butterfly
"Wentylek" jest odporny na nasze ataki, a sam wali naszą, jednak
uderzenie we wszystkie pręki wystające z kielicha powoduje
rozdzielenie się przeciwnika na siedem małych motyli o różnych
kolorach. Należy teraz podkosić się do każdego z nich i uderzyć z
miecza lub kłucia, z tym że należy to robić w odpowiedniej
kolejności kolorów: czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony,
niebieski, różowy i fioletowy. Jeśli uderzymy w niewłaściwego
motyla, przeciwnik powróci do dużej postaci i trzeba zaczynać od
nowa.
Po walce i scenie wracamy do Sindoin, a po rozmowie z Firitami
skampekowaniu warunków 1 - 6 ponownie odwiedzamy Jura Mall,
gdzie dostajemy dodatkowe wyzwanie. Warunki 7 - 9 na razie nie są
dla nas wiadome, jednak zapełniamy mogą je ukończyć wcześniej
korzystając z poniższej listy (i po uzyskaniu dostępu do
odpowiednich elementów Georamy). W każdym razie przenosimy
się na stację i dajemy Cedricowi polecenie odjazdu do nowej lokalizacji.

Warunki Georamy w Sindoin:

1. Forest Lake restored
- ułożenie co najmniej 15 odanków rzeki
2. Główny Mushroom restored
- odrodzenie Eldera Juraka
- posadzenie co najmniej 10 drzew (łącznie z wcześniejszymi)
3. Withered Tree restored
- posadzenie Nose Tree pomiędzy Eyn Tree 1 i Eye Tree 2
- posadzenie Nose oraz obu Eye Trees w pobliżu rzeki
4. Elder Jurak revived
- odzyskanie Withered Tree
- odzyskanie Forest Lake
- osiedlenie Gordona w Sindoin
5. Tailor Shop restored
- odrodzenie Eldera Juraka
- osiedlenie Adel w Sindoin
- uzyskanie 30 Culture Points
6. Eatery restored
- odrodzenie Eldera Juraka
- osiedlenie Polly w Sindoin
- uzyskanie 40 Culture Points
7. Weapon Shop restored
- odrodzenie Eldera Juraka
- osiedlenie Milane w Sindoin
- odrodzenie Eldera Juraka's Branch
- uzyskanie 50 Culture Points
8. Elder Jurak's Branch restored
- zosadzenie co najmniej 10 drzew

- wybudowanie ogrodzenia dookoła domu Firitów
- 9. Golden Egg restored
- odrodzenie Eldera Jurak's Branch
- osiedlenie kogoś w Straw House

ROZDZIAŁ 3 THE SAGE OF THE STARS

Za stacją, na której stajemy, przechodzimy na teren Balance Valley,
gdzie budujemy się do podziemnego domu. Po scenie przenosimy się
do Palm Brinks i kierujemy do parku i leżącą w nim kliniki Dr. Delo,
aby wraz z nim powrócić do domu chorej Lin. Wreszcie ruszamy na
drugą stronę obszaru - aby drogę wejść na teren Starlight Canyon.
Maszym priorytetowym zadaniem staje się odzyskanie Lao Chao
Bistro w Starlight Temple (patrz Warunki Georamy), tak więc
zbieramy Geostones z obu odnóg labiryntu - aż do Borgo's Valley
w dolnej i Yorda's Valley w górnej. Gdy spełnimy już wszystkie
warunki, przenosimy się portalem do przyszłości i budujemy do
restauracji. Lao Chao informuje nas, że potrzebujemy White
Windflower, tak więc wracamy (nie zapominając o zebraniu
bonusów ze skrzynki) i ruszamy do Borgo's Valley. Po scenie
musimy znaleźć kawałek kupa (leży opodal stacji), którym
inaczej możemy grę w golfa (Spheda). Musimy wyszukać i trafić
czarną kulę w niebiesko krąg w dziurze, mając na to 3
uderzenia. Próbowaliśmy możemy do skutku (zawsze możemy
poprosić Monikę o zastępstwo) i do lasu po kolejne Geostones.
Wspomnieliśmy kwiatki oraz kłój do Sphedy (Swon). Od tej chwili
możemy znaleźć też mini-gry w większości odwiedzanych
labiryntów, w tym również w Underground Channel. Po powrocie
do Starlight Temple Lao Chao przygotowuje Mirade Dumping,
który podjemy leżącą w chatce Lin. Dziewczyna dochodzi do
siebie i dołącza do drużyny - wraz z nią wracamy do Starlight
Canyon i wchodzimy do Yorda's Valley. Gdy podchodzimy do
drzewa, aktywuje się scenka i wyskakuje boss.

Boss: Memo Cater

Najprostszy sposób na jego pokonanie jest ostrzał lub szlag z
Ridespoda - na piechotę nie warto się walczyć.
Po starciu ruszamy do kolejnych lokalizacji labiryntu, gdzie po przejściu
trzech terenów otrzymujemy informację, że w Palm Brinks
rozpoczął się cykl turniejów wędkarskich, które odbywają się na
placu przed ratuszem w Palm Brinks co pewien okres czasu (gdą się
przeznaczają, pojawia się odpowiedni komunikat w menu). Tuż
przed ostatnią placizką (Lighthouse on the Cape) wracamy do
Balance Valley, budujemy całość do 6 w Starlight Temple kupujemy
Starglass z odzyskanego Tool Shopu. Mając ten przedmiot
wchodzimy na teren latarni, zaś po użyciu Starglass przy jej
ruinach i szeregu scenek przystępujemy do dwóch walk.
Jako Monica - okładamy Gosparda, który jest dość
niebezpiecznym przeciwnikiem, dlatego jeśli nie chcemy
się zbytmu męczyć, możemy go szybko zlikwidować
za pomocą kilku Improved Bombs.
Jako Max - odieramy atak ogników (Evil
Flame), aby nie dotarli one do stojącej
na środku Lin.
Po walkach wracamy do Balance Valley
i przenosimy się do przyszłości, gdzie
otrzymujemy kolejne wskazówki oraz
mięcię Serpent Slicer za uzyskanie 100%
Georamy. Po powrocie odjeżdżamy ze
stacji kierując się na nowy teren.

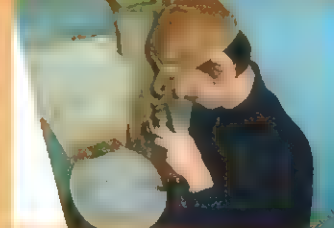
Warunki Georamy w Balance Valley:

1. Lower Prayer Site restored
- wszystkie 4 platformy na tej samej wysokości
- uzyskanie 20 Culture Points
2. Suspension Bridge restored
- odzyskanie Lower Prayer Site
- osiedlenie co najmniej dwóch osób w Balance Valley
- odzyskanie Crystal Prayer Site
3. Sacred Torch restored
- odzyskanie Starlight Temple
- postawienie co najmniej 4 pochodni (Pot Torch)
5. Crystal Prayer Site restored
- odzyskanie Lower Prayer Site
- osiedlenie księdza Bruno w kościele w Balance Valley
6. Sacred Gate restored
- odzyskanie Starlight Temple
- osiedlenie Stewarda w Balance Valley
- uzyskanie 40 Culture Points

- **Air Cleaner** - w mniejszych laboratoriach w Luna Labs, urządzenie w ragu pomieszczenia
- **Alexandra's Bed** - łóżko w lokacji Alexandra's Room w Moon Flower Palace
- **Auto Book Reader** - księga na stojaku w warsztacie Cedrica
- **Banana** - no stoła w dawolnym Iron House (element Georamy w Venaco)
- **Bar Sign** - szyld baru w Palm Brinks
- **Barrel** - zwykła beczka
- **Basket Steamer** - część Chinese Stand (element Georamy w Balance Valley)
- **Bed** - łóżko znajdujące się w większości domów
- **Belt** - pasek od spodni szaryfa Blinkhorna
- **Bench** - ławka w parku w Palm Brinks
- **Bincoculars** - okulary na burku w warsztacie Cedrica
- **Blackstone One** - pociąg, którym porusza się drużyna (w rozdziale 6 i 7 zostaje zastąpiony parą myśi)
- **Blue Lantern** - niebieskie lampo stojące w lokacji Garden w Moon Flower Palace
- **Boat** - łódź na kaftu pomastu w parku w Palm Brinks
- **Bone** - szkielet stojący w klinice doktora Della (w parku w Palm Brinks)
- **Book** - dowolna książka
- **Bottle** - dowolna butelka
- **Bread** - chleb w piekarni Polly
- **Bridge** - most nad strumykiem opodal domu Maxa
- **Cafe Sign** - szyld kawiarni naprzeciw baru
- **Camellia Tree** - drzewo, jakie można postawić na placu Moon Flower Palace
- **Can** - garnek na płocie w piekarni Polly
- **Candle** - świeca, jaką znaleźć można w kościele
- **Car** - samochod stacjonujący element dekoracji baru w Palm Brinks
- **Cart** - drewniany wózek stojący np. naprzeciw posterunku policji
- **Cedric's Shop Sign** - szyld warsztatu Cedrica
- **Chair** - dowolne krzesło
- **Chandelier** - dowolny żyrandol (np. w domu Maxa)
- **Chimney** - dowolny komin, również element Georamy
- **Chinese Lantern** - wiszący lampion z Chinese Stand (element Georamy w Balance Valley)
- **Cinders** - popioły powstałe po spalaniu słomianego lub drewnianego domu postawionego w Heim Rada (można je używać tylko przed zniszczeniem Fire Squall, powstają po ponownych odwiedzinach terenu budowy)
- **Clock** - dowolny zegar
- **Cloth** - kawałek materiału leżący na podłodze studia Pama w Palm Brinks
- **Coal** - węgiel leżący w parawozie Blackstone One
- **Computer** - w pomieszczeniu dowodzenia leżącym na trzecim piętrze Gundaroda Workshop
- **Constructor** - urządzenie, na którym stał Ridepod w warsztacie Cedrica
- **Crescent-Shaped Light** - umocowane do sufitu jaśniejąca ostrza w sklepie z przedmiotami w Starlight Temple
- **Cap** - w jednym z butików na stacji kolejowej w Palm Brinks
- **Curtain** - zasłona na okna, np. w pokoju Maxa
- **Dead Tree** - uschnięte drzewo stojące na placu podczas pierwszych odwiedzin (tylko ach) Moon Flower Palace
- **Decorative Lights** - sznury światełek ozdabiające sklep z częściami do Ridepoda na drugim piętrze Gundaroda Workshop
- **Deer Horn** - poroże jelenia wiszące na ścianie w biurze Needa
- **Doll Clock Sign** - szyld kliniki Della w parku
- **Display Roba** - robot stojący w sklepie z częściami na drugim piętrze Gundaroda Workshop
- **Drawbridge** - most zwodzony spinający oba części Palm Brinks
- **Drawer** - mała szafka, np. w kwaterek służby w domu Maxa
- **Dresser** - szafa na ubrania, stojąca np. w pokoju Maxa
- **Drum Can** - wielka metalowa beczka leżąca w sklepie z częściami do Ridepoda na drugim piętrze Gundaroda Workshop
- **Earth Altar** - oznaczony żółtym symbolem postument w Kazarov Stonehenge
- **Egg** - jajka leżące na górnej polce szafki w klinice Della (trzeba stanąć przy kanapie, aby udźwignąć je w obiektyw)
- **Egg Chair** - jajołate fotel w budynkach Luna Labs
- **Egg-Shaped Transmitter** - świecąca niebiesko, jajołate urządzenie we wnętrzu Iron House (element Georamy w Venaco)
- **Electric Bulletin** - wielki ekran wiszący na ścianie namiotu, w którym odbywa się Fishing Contest lub Finny Franny
- **Electric Sesame** - dwa świecące "bączki" po prawej w sklepie z częściami do Ridepoda na drugim piętrze Gundaroda Workshop
- **Elena's Portrait** - portret matki Maxa wiszący w pokoju jego ojca
- **Elevator** - winda podróżująca między poziomami Gundaroda Workshops
- **Energy Pipe** - świecące rury w budynkach Luna Labs
- **Evening Sun** - zachodzące słońce
- **EyeBall** - wielkie oko na podstawie w klinice Della
- **Fan** - metalowy wachlarz leżący pod ścianą w warsztacie Cedrica
- **Fence** - ogrodzenie, np. posiadłości Maxa
- **Figure** - posąg znajdujący się np. w kościele lub studio Pama

- **Fire Altar** - oznaczony czerwonym symbolem postument w Kazarov Stonehenge
- **Fire House** - piec do spalania węgla we wnętrzu lokomotywy Blackstone One
- **Fireplace** - kaminiek salonowy, np. w domu Maxa
- **Fish** - po prostu ryba (np. w Fishing Contest)
- **Fish Race Sign** - szyld nad namiotem, w którym odbywa się własne Finny Franny
- **Fishing Contest Sign** - szyld nad namiotem, w którym odbywa się własne Fishing Contest
- **Flag** - flagi, które można spotkać poruszające się po ulicach Palm Brinks
- **Flower** - dowolny kwiat w wazonie
- **Flower Bathed in Light** - kwiatki doniczkowa rosnąca w lokacji Garden w Moon Flower Palace
- **Flower Bed** - element Georamy w Moon Flower Palace
- **Flower Chair** - stylizowany na kwiat obiekt za stacją kolejową w Palm Brinks
- **Flower Chandelier** - niebieski panel wieszący na suficie w lokacji Sun Chamber w Moon Flower Palace (przed bramą prowadzącą do finalne walki)
- **Fountain** - fontanna na placu w Palm Brinks
- **Freight Train** - pociąg towarowy stojący przy drugim peronie na stacji w Palm Brinks
- **Fresco Painting** - obraz na ścianie obok wejścia do kościoła (Church - element Georamy) postawionego w Balance Valley
- **Fruit** - złote owoce rosnące na drzewie palmowym (element Georamy) w Sindain
- **Futuron 800** - świecąca urządzenie w kształcie kolana w głównym kompleksie Luna Labs
- **Gate** - brama w ogrodzeniu (np. obok domu Maxa)
- **Generator** - budowla, element Georamy w Heim Rada
- **Geysir** - dymiący gejzer na terenie Heim Rada
- **Giant Yoda Tree** - wielkie drzewo na terenie Yoda's Valley w Starlight Canyon
- **Glasses Case** - szafka z okularami w gabinecie burmistrza Needa
- **Glowing Gate** - świecący luk w środku namiotu (nad wejściem) mieszczącego Fishing Contest lub Finny Franny
- **Gold Gate** - brama prowadząca na dziedziniec Moon Flower Palace
- **Gold Store** - coś w rodzaju kłapy pieca za ladą sklepu z bronią w Palm Brinks
- **Golden Door** - drzwi prowadzące do ostatniego bossa w lokacji Sun Chamber w Moon Flower Palace
- **Grass** - trawa, element Georamy w Sindain
- **Hammer** - wielki młot wiszący przed oraz w sklepie z bronią na pierwszym poziomie Gundaroda Workshop
- **Hammock** - hamak w domu Firków w Sindain
- **Hand-Sewn Silk Flag** - flaga zdobiona Chinese Stand (element Georamy) w Balance Valley
- **Hat** - kapelusze znajdujący się w sklepie z bronią w Starlight Temple
- **Hoe** - widły stojące w domu Mortona w Palm Brinks
- **Holy Emblem** - święty symbol w kościele (Church - element Georamy) postawionym w Balance Valley
- **Hooked Nose** - szpic konstrukcji sterzącej; nad wejściem (na zewnątrz) do przedsianka Moon Flower Palace
- **Horn** - wielki róg zdobiony wejście i wnętrza sklepu z bronią w Starlight Temple
- **Hot Springs Pond** - gorące źródło znajdujące się na dole zbocza (po lewej) na terenie Heim Rada
- **Iron Bridge** - metalowy most opodal wyjścia z Underground Chamber
- **Iron Maiden** - "żelazna dziewczyna" stojąca na niższym poziomie sklepu z bronią w Palm Brinks
- **Iron Shed** - zwisające budynki, element Georamy w Venaco
- **Jurak Arms Sign** - szyld sklepu z bronią w Jurak Mall
- **Jurak's Eye** - drzewo z okiem, element Georamy w Sindain
- **Jurak's Nose** - drzewo z dwoma dziurami, element Georamy w Sindain
- **Labyrinth Door** - przejście prowadzące z Sun Chamber (Moon Flower Palace) z powrotem do labiryntów
- **Ladder** - drabina, jaką można znaleźć np. w kuchni domu Maxa
- **Lamp** - po prostu dowolna lampa
- **Lao Chao's Trademark** - specyficzny symbol w restauracji Lao Chao w Starlight Temple
- **Large Crane** - dźwig montowany na budynku, element Georamy w Heim Rada
- **Laundry** - pranie przywieszane na ścianie budynku, element Georamy w Balance Valley
- **Letter** - list leżący np. w domu Maxa (w pokoju jego ojca)
- **Light** - zazwyczaj latarnia lub lampo sufitowe, np. w pokoju ojca Maxa
- **Light of Luna Stone** - specyficzna latarnia, element Georamy w Venaco
- **Lin's House** - początkowa jedyny budynek w Balance Valley
- **Lug** - zmurszały pień, element Georamy w Sindain
- **Lustre Flower** - małe kwiatki pływające w Garden w Moon Flower Palace
- **Luna Stone Shards** - widok na ocean w Venaco
- **Mailbox** - największa skrzynka pocztowa, również element Georamy

- **Manhole** - klopa prowadząca do kanałów pod Palm Brinks
- **Milk Can** - pojemniki na mleko stojące np. przed piekarnią Polly
- **Monument** - strzelista budowla na środku parku w Palm Brinks
- **Moon Column** - kolumna, element Georamy w Moon Flower Palace
- **Morning Sun** - poranna słońce
- **Morton's Sundries Sign** - tabliczka z napisem "open" na drzwiach sklepu Mortona
- **Mount Gundor** - ujęcie góry Gundor z terenu Heim Rada
- **Mr. Big Shot's Shadow** - ostatni boss bonusowego labiryntu (Zelmite Mines)
- **Mud** - błoto "bulwa", element Georamy w Heim Rada
- **Mushroom** - grzyby rosnące w Jurak Mall
- **Mushroom Burgers Sign** - szyld sklepu w Jurak Mall
- **Neo-Projector** - urządzenie zwisające z sufitu w głównym budynku Luna Labs
- **Old-Style Robot** - robot stojący pod ścianą w warsztacie Cedrica
- **Opposed Island** - wyspa wokół której odbywają się wścigi ryb w Finny Franny
- **Oven** - piek na pieczeni Polly w jej piekarni
- **Painting** - dowolny obraz na ścianie
- **Paints** - puszki z farbami w studiu Pama
- **Palm Tree** - palma doniczkowa rosnąca w przejściu prowadzącym do kuchni w domu Maxa
- **Parasol** - wielkie parasole zamocowane do staliaków stojących przy rzeka w Palm Brinks
- **Patterned Sign** - szyld studia Pama
- **Patterned Rug** - kolorowy chodnik w sklepie z przedmiotami na pierwszym poziomie Gundaroda Workshop
- **Pezoso Pattern** - znak panów oknem widowiskowym Pezoso w Gundaroda Workshop
- **Peeping Pole** - luneta leżąca na jednej z wystaw w sklepie z przedmiotami w Starlight Temple
- **Phone** - telefon w kwaterek służby w domu Maxa (po prawej przy schodach, widoczny tylko w widoku z pierwszej osoby)
- **Photograph** - gramofon w biurze burmistrza Needa
- **Piano** - pianino, jakie można znaleźć w barze lub w domu Maxa
- **Pier** - postać nad stowem w parku w Palm Brinks
- **Pinky** - różowe lampy przy przejściach między wagonami w Ixione
- **Pipe** - rury np. nad warsztatem Cedrica
- **Police Sign** - szyld posterunku policji w Palm Brinks
- **Polly's Bakery Sign** - szyld piekarni Polly w Palm Brinks
- **Pork Dumping** - jedna z potraw w restauracji Lao Chao w Starlight Temple
- **Post** - jeden z plakatów ("Wanted") porażonych na kolumnach na posterunku policji
- **Pat** - najwykreszy garnek
- **Pat Torch** - pochodnia na stojaku, element Georamy w Sindain
- **Power Arm** - wielkie ramię zamontowane na jednym z domów (element Georamy) w Heim Rada
- **Propeller** - wentylator na osłonie w sali dowodzenia na trzecim piętrze Gundaroda Workshop
- **Pumpkin** - dynia rosnąca na polsku przed domem Mortona
- **Quartz** - kryształ nad szyldem sklepu z bronią w Jurak Mall
- **Railroad** - tory kolejowe
- **Rapper** - mała trąbka leżąca na beczce w warsztacie Cedrica
- **Red Horse** - budowla na niedostępnym zboczu w Venaco
- **Refrigerator** - lodówka na tyłach sklepu Mortona (z czymś wielkim w środku)
- **Register** - kasa w dowolnym sklepie
- **Relaxation Fountain** - fontanna, element Georamy w Moon Flower Palace
- **Rifle** - strzelby wiszące na ścianie pokoju ojca Maxa, Geralda
- **River** - rzeka płynąca przez Palm Brinks
- **Road to Galbad** - wykopany bieżący wzdłuż drogi, element Georamy w Moon Flower Palace
- **Robot** - robot stojący w pokoju Maxa
- **Rock** - po prostu głaz, również element Georamy w Sindain
- **Rotating Sign** - obrotowy szyld na Chinese Stand (element Georamy w Balance Valley)
- **Rug** - chodnik w kościele w Palm Brinks
- **Runaway Dragon** - malowidło smoka w restauracji Lao Chao w Starlight Temple
- **Saint's Writings** - księga na postumencie w kościele (Church - element Georamy) w Balance Valley
- **Saw** - piła, jaką można znaleźć w klinice de Della
- **Scale** - waga służąca do ważenia ryb podczas Fishing Contest
- **Scroll** - zwój wiszący w restauracji Lao Chao w Starlight Temple
- **Search Light** - wielkie różowe lampy stojące na poziomie morza w Luna Labs
- **Shield** - tarcza wisząca na ścianie sklepu z bronią w Palm Brinks
- **Show Window** - okno wystawowe, np. z mieczami w sklepie z bronią w Palm Brinks
- **Shrubby** - rośliny zasadzone w podłożach, drewnianych domach
- **Sign** - nieopisany szyld nad dowolnym z domostw
- **Silver Bench** - srebrna ławka, element Georamy w Moon Flower Palace
- **Small Generator** - "pęczy" z wężami i rurami w Iron House (element Georamy) w Venaco
- **Special Peking Duck** - jedna z potraw w restauracji Lao Chao w Starlight Temple



- **Stained Glass** - witraż w kościele lub w domu Maxa
- **Staircase** - schody, np. na stacji w Palm Brinks, również element Georamy
- **Stead** - lampo stojące na biurku w gabinecie burmistrza Needa
- **Star Lamp** - przytwierdzona do domu lampa, element Georamy w Balance Valley
- **Stardust Pond** - alana, element Georamy w Moon Flower Palace
- **Starlight Stairway** - element Georamy w Moon Flower Palace
- **Starlight Tunnel** - tunel pod Starlight Stairway
- **Storglass** - wielki kryształ na ścianie sklepu z przedmiotami w Starlight Temple
- **Stove** - palenisko, np. w kuchni w domu Maxa
- **Streetlight** - lampy uliczne w Palm Brinks
- **Sulfur-Colored Juice** - pekto Raszki w sklepie z przedmiotami na pierwszym poziomie Gundaroda Workshop
- **Sun Chair** - baranek stojący przy stołku w lokacji Garden w Moon Flower Palace
- **Sun Table** - stołek stojący w lokacji Garden w Moon Flower Palace
- **Sunshade** - zadaszenie nad wejściem do budynków
- **System SWP2** - kolorowe koła na ścianach głównego budynku w Luna Labs
- **T.V.** - okrągły telewizor w Iron House (element Georamy w Venaco)
- **Table** - dowolny stół
- **Telescope** - teleskop stojący w pokoju Maxa
- **The Moon** - zdjęcie księżycy
- **The Sun** - zdjęcie słońca (w okolicach południa)
- **Tiny Hammer** - młotek na ścianie warsztatu Cedrica
- **Torch** - pochodnia przy wejściu na teren Balance Valley
- **Traffic Light** - światła sygnalizacyjne nad mostem zwodzonym w Palm Brinks
- **Transmission Device** - teleport przenoszący nas po terenie Gundaroda Workshop
- **Trashcan** - powszechny kosz na śmieci w Palm Brinks
- **Tree** - zwykłe drzewo, również element Georamy
- **Vacuum** - odkurzacz, który naprawiał Max w warsztacie Cedrica
- **Vacuum Bag** - worek z kablem w warsztacie Cedrica
- **Vending Fruit** - owoc na taśmie, częsta w wielu domach
- **Vending Machine** - urządzenie w sklepie Mortona (po lewej przy drzwiach)
- **Ventilation** - wentylator będący na wyposażeniu Iron House (element Georamy w Venaco)
- **Victory Stand** - podium stojące w namiocie podczas Fishing Contest lub Finny Franny
- **Warehouse** - budowla, element Georamy w Balance Valley
- **Water Altar** - oznaczony niebieskim symbolem postument w Kazarov Stonehenge
- **Water Tank** - baseny z rybami stojące pod ścianami namiotu podczas Finny Franny
- **Water Wheel** - koło obrotowe młyna wodnego (element Georamy w Sindain)
- **Waterfall** - wodospad, jaki można zobaczyć przy wyjściu z Underground Channel
- **Waterfall Curtain** - wodna kurtyna upiększająca Garden w Moon Flower Palace
- **Weapon** - dowolny oręż wystawiony w sklepach z bronią
- **Weapon Shop Sign** - szyld (na drzwiach) sklepu z bronią Mikane w Palm Brinks
- **Weather Vane** - wiatromiernik na szczycie nadbudówki (element Georamy w Balance Valley)
- **Weight Gauge** - waga obok robota w warsztacie Cedrica
- **Wall** - studnia, element Georamy w Balance Valley
- **Wheat Flour** - worek z mąką, np. w sklepie Mortona
- **Wheel** - koło od wozu stojącego w barze w Palm Brinks
- **Wind Altar** - oznaczony żółtym symbolem postument w Kazarov Stonehenge
- **Windmill** - wiatrak, element Georamy w Venaco
- **Windmill Feather** - ramie wiatraka (Windmill)
- **Window** - okno dowolnego z domów
- **Withered Jurak** - kupa glazów i żelazka za bojkertem w Sindain
- **Wooden Bookshelf** - biblioteczka w domu Firków w Sindain
- **Wooden Box** - powszechna, drewniana skrzynia
- **Woody Tailor Sign** - szyld sklepu w Jurak Mall
- **Work Arm** - wielkie ramię w głównym budynku Luna Labs
- **Work Crane** - szpiczaste zakończenie wysięgnika widocznego z Irzedego poziomu Gundaroda Workshop
- **Work Equipment** - urządzenie ponad główną platformą pobocznych budynków Luna Labs
- **Work Robot** - główna platforma w pobocznych budynkach Luna Labs
- **Zelmite Fossil** - kryształy w ścianach ostatniego poziomu bonusowego labiryntu (Zelmite Mines)

SCOOP

Zdjęcie to różni się tym od zwykłych, że za to znaczne trudniejsze do uzyskania, gdyż zazwyczaj dokonuje się ich w czasie eksploracji wewnątrz horyzontu "propozycji" Scoops otrzymujemy od Donny'ego (urzędzie w kanałach pod Palm Brinks) zazwyczaj, na początku każdego rozdziału, oraz przed walką z bossem.

- Burning Dragon Fire - zdjęcie Dragona pływającego w nas własnie swym ogniem (występuje w kanonowej części Starlight Canyon)
- Spinning Ivanoff - zdjęcie tożsacznego się gęzopodopodobnego stworu o tym własnie imieniu (różne tereny Starlight Canyon)
- Charging Ram - zdjęcie pędzącego na nas Ramu (Starlight Canyon, początkowa część)
- Phantom Memo-Eater - fotka bossa podczas walki w Yorda's Valley w Starlight Canyon
- Changing Dag Statue - ujęcie kamiennego kasku, która zaczyna się "rozłożyć" do postaci psa (Starlight Canyon). Trzeba podejść na odpowiednią odległość; blyskawicopodobnie przelicy się na aparat, aby złapać ow moment przemiany
- Faint! Bone Lord - zdjęcie ogólnego kamieniem Bone Lord (koncowa część Mount Gundur)
- Night Stalker - ujęcie tego stworu w czasie wykonywania jego ataku obrotowego (Underground Channel)

Dangerous Pumpkin - zdjęcie Pumpkinkhede kręcącego młynka swym oczem (Rainbow Butterfly Wood)

Hurray for the Rock Man! - ujęcie ataku Rock Mana, w którym podnosi on obie ręce wysoko nad głowę (Starlight Canyon)

Nice Massage - zdjęcie przygotowywanego się do leczenia Priest of Rama, wygląda to, jakby masował sobie kark (Starlight Canyon)

- Gyuma's Yell - zdjęcie wyciągu Gyuma trzeba go sprowokować, zadając mu obrażenia (Rainbow Butterfly Wood)
- Spooky Grass Smile - fotka "śmiechu" czyli wykrzywienia kielicha Man Eating Grass (Rainbow Butterfly Wood)
- Brave Little Linda - ujęcie, jak Linda atakuje unoszący ośie przednie nogi (walka z bossem w połowie Underground Channel)
- Clown Robo's Attack - trzeba złapać na filmie moment, jak Halfwoven otwiera kłby torpedowy w karpusie, celem postawia w nas rakety (walka z bossem na końcu Underground Channel)
- Puppet Shingala - zdjęcie głowy Shingala z umocowanym na niej urządzeniem podczas walki w Cave of the Ancient Murals (Ocean Roar Cave)
- The Ultimate Gaspard - zdjęcie ognistego demona podczas walki w ostatniej lokacji Mount Gundur
- Baron's Hangin' On - należy zrobić fotkę kierowcy Vanguarda w czasie wykonywania przez niego ataku odwracającego ją do góry nogami (druga część Underground Channel)
- Tora's Nap - zdjęcie nieuchamnego, śpiącego drzewa Tora (Rainbow Butterfly Wood)
- Face Behind Devil Mask - należy złapać w obiektyw twarz Masked Tribesmana podczas ataku, w którym otwiera on pokrytą torczy (początkowa część Starlight Canyon)
- Flamin' Earth Digger - zdjęcie skaczącego (na nas) Earth Diggera (Rainbow Butterfly Wood)
- Bomber Head Boom! - na zdjęciu trzeba złapać Bombera tuż po eksplozji jego głowy, w tym celu należy go sprowokować do minimalnej ilości HP, a następnie odskoczyć z toru jego lotu (gdy zaczyna mu pęknąć głowa) i szybko strzelić fotkę (Mount Gundur)
- Flotsam, Reviv'd! - zdjęcie jego bossa w czasie starcia z nim pod koniec bosowego labiryntu (Zalmite Mines)
- Griffin's Real Face - zdjęcie jego przeciwnika podczas pierwszej walki w Moon Flower Palace (po skończeniu przeszło)

Doctor Jaming - ujęcie "mekawca" w jego jatojącym wahiku w czasie walki w Shiguro Village (ostatnia plansza Ocean Roar Cave)

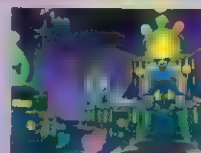
- Find the Golden Egg! - zdjęcie gniazda ze złotymi jajkami w Jurok Mail (po uzyskaniu 100% Geomamy w Sindan)
- Hmmm! Jurok - zdjęcie godzącego drzewa w Jurok Mail
- Moon Crystal - zdjęcie wielkiej kuli na szczycie konstrukcji Starlight Temple (po uzyskaniu 100% Geomamy w Ballana Valley)
- Symbol of Luna Lab - zdjęcie ozdoby na szczycie głównej budowli w Luna Labs (po uzyskaniu 100% Geomamy w Venicio)
- Pazzos - zdjęcie owiej latającej farfety dokucającej w Gundorama Workshop (po uzyskaniu 100% Geomamy w Heim Roda)
- Master Uthan - zdjęcie wielkiego młotobicia tuż po pierwszym lub drugim spotkaniu z nim w Fish Monster Swamp (Rainbow Butterfly Wood)
- Venicio's Evening Sun - ujęcie wschodzącego zachodu słońca nad oceanem w Venicio
- Ancient Mural - zdjęcie wielkiego fresku w Cave of the Ancient Murals (Ocean Roar Cave)
- King Mardon - zdjęcie wielkiej ryby tuż po wywołaniu jej z Fish Monster Swamp (Rainbow Butterfly Wood)

- Lefresca Stem - zdjęcie wielkiego kwiatu po jego wyrośnięciu w ostatniej lokacji Rainbow Butterfly Wood
- Flying Battleship - zdjęcie statku Death Ark podczas walki Maxa w Lighthouse (Starlight Canyon), starca z Jamingiem w Shiguro Village (Ocean Roar Cave) lub ostrzału na szczycie Mount Gundur
- Fire Squall - ujęcie wierzchołka tej wielkiej maszyny na szczycie Mount Gundur (przed zniszczeniem)
- Isdon - zdjęcie tego "kosmicznego" pociągu w rozdziale 4 lub 7
- Legend of the Moon - zdjęcie torczy czarownego księżycu w czasie finałowej walki z Dark Elementalem
- Moon Flower Palace - zdjęcie wrot prowadzących do Moon Flower Palace Foyer (od zewnątrz lub wewnątrz)
- Nazarov Stenehenge - ujęcie postumentu na środku owego kamiennego kręgu
- Gigantos Pazzos - ujęcie tego gigantycznego robota stojącego za Isdonem, a widzianego ze szczytu Nazarov Stenehenge
- Earth Gem Altar - zdjęcie postumentu na końcu dodatkowej odnogi Rainbow Butterfly Wood
- Wind Gem Altar - zdjęcie postumentu na końcu dodatkowej odnogi Starlight Canyon
- Water Gem Altar - zdjęcie postumentu na końcu dodatkowej odnogi Ocean Roar Cave
- Fire Gem Altar - zdjęcie postumentu na końcu dodatkowej odnogi Mount Gundur
- Sun Chamber Gatekeeper - zdjęcie jednego z posągów strzegących wrot do wnętrza Sun Chamber w Moon Flower Palace
- Flower of the Sun - zdjęcie kwiatu leżącego na stole w Garden lub włożonego już do wazonu w Alexander's Room w Moon Flower Palace
- Lava Road - zdjęcie korytarza w ławie, powstałego po zagraneniu na rogu w ostatniej lokacji Mount Gundur
- Fallen Battleship - zdjęcie roztrzaskanego statku Death Ark w ostatniej lokacji Mount Gundur
- Ruler of the Pond - ujęcie ducha unoszącego się na środku jeziora (na wypasł pomieści) nocą w parku w Palm Brinks
- A Surviving Soldier - ujęcie ducha zaciągającego się w nocą za głazem w ciemnej jaskini po drugiej stronie rozlewiska w Venicio
- Hot Springs Spirit - ujęcie ducha unoszącego się w głębi prawej części gorących źródeł w Heim Roda
- B. Butterfly United - zdjęcie Rainbow Butterfly powstałego z małych myśliwcy po uderzeniu w niewidzialny kolor (podczas walki w ostatniej lokacji Rainbow Butterfly Wood)

- 7. Leo Chao's Bistro restored - odzyskanie Starlight Temple
- zatrudnienie Ferdinanda w Chinese Stand
- uzyskanie 30 Culture Points
- 8. Tool Shop restored - wyleczenie Lin (Lin helped)
- umieszczenie Star Lamp na Black Mouse
- osiedlenie Panna w Balance Valley
- odzyskanie Starlight Temple
- 9. Weapon Shop restored - odzyskanie Starlight Temple
- osiedlenie Blink-horn w Balance Valley (wymaga plotu wokół jego domu)
- uzyskanie 30 Culture Points
- 10. Moon Crystal and Crat revived - odzyskanie Starlight Temple
- odzyskanie Moon Crystal w Lighthouse

ROZDZIAŁ 4 GOODBYE SHINGALA

Po wyjściu ze stacji i scenie ruszamy do jaskini po prawej, gdzie spotykamy Pau, a następnie ruszamy za uciekającym stworom do labiryntu za Save Paintem (Ocean's Roar Cave). Po przejściu paru pierwszych plansz powinniśmy mieć już części Geomamy potrzebne do wyzwalania czterech



laboratoriów, które następnie odwiedzamy przenosząc się przez portal do Luna Labs. W czerwonym budynku aktywuje się scena, jednak na razie nic z niej nie wynika, tak więc wybieramy się strzyczkami wracamy. Po przejściu siedmiu plansz docieramy do Cave of the Ancient Murals skąd po schodach wracamy do przyszłości i ponownie odwiedzamy czerwone laboratorium. Otrzymujemy tam Electric Worma, aby zaś go zastosować, musimy skonstruować Aquarium, wpisać do niego dowolną zbioną rybę i nakarmić ją owym robakiem. Po powrocie do Cave of Ancient Murals stojemy do walki.

Boss: Pupp'd Shingala
Aby skłonić stworu do otwarcia paszczy należy go uderzyć - wówczas podnosimy lewą opodal świecąco rybę i rzucamy mu do gęby. Jeśli nie trafia, ryba pojawi się znów po jakimś czasie i będziemy mogli rzuć ją ponownie (tylko trzeba uważać, aby stworu nie zabił).

Po walce wracamy do Venicio, skąd ponownie przenosimy się do Luna Labs i kierujemy tym razem do niebieskiego budynku (zostaje otwarty), gdzie otrzymujemy Shell Talkie. Teraz znów odwiedzamy Cave of Ancient Murals, skąd przedchodzący do kolejnej części labiryntu. Długa i dość trudna droga prowadzi aż do Shiguro Village (warto w międzyczasie odobudowywać kolejne elementy Geomamy), gdzie po dotarciu zagadujemy pomarańczowego stworu na końcu plaży otrzymujemy od niego Secret Dragon Remedy. Gdy wracamy do Venicio i stosujemy lekarstwo na ramieniu smoku, aktywuje się scena, po której możemy zacząć przygotowania do walki z bossem w Shiguro Village.

Boss: Dr Jaming
Zaraz po wejściu atakują nas Shigury pod kontrolą Jaminga i tylko stając na środku kręgu pozwala nam uniknąć ich ataków. Aby uszkodzić doktorowi, należy uderzyć w głowy leżących smoków w momencie, gdy znajdują się nad nim połącz Jaminga - "wyrpas" spowoduje jego częściowe uszkodzenie. Po kilku takich zabiegach

- walka dobiega końca, a my możemy wrócić do Venicio, aby dokończyć budowę i przenieść się do Luna Labs.
- W przyszłości czeka na całe minstwo scenek wyjątkowych fabule, zaś za uzyskanie 100% Geomamy otrzymujemy Nova Cannon dla naszego Ridepada. Pozbawiamy resztę skrzyniek z bonusami i wracamy do Venicio i ruszamy podążając do kolejnej lokacji.

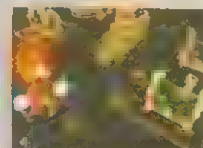
- Warunki Geomamy w Venicio:**
- 1. Luna Lab foundation restored
- położenie na najmniej 8 platform (Pier)
- osiedlenie co najmniej jednej osoby w Venicio
- uzyskanie 30 Culture Points
- 2-5. Lab 1-4 restored
- odzyskanie Luna Lab foundation
- wybudowanie czterech Iron House i pomalowanie ich (Paint) na kolory: czerwony, niebieski, fioletowy i zielony
- postawienie łodzi (Ship Boat) przy każdym z domów
- osiedlenie Claire w czerwonym Iron House (trzeba ją postawić 2 lampy przy wejściu)
- osiedlenie Danny'ego w niebieskim Iron House
- 6. Luna Lab restored
- odzyskanie wszystkich czterech Laboratoriów
- ocalenie Shiguro Village
- uzyskanie 50 Culture Points
- 7. Search Light restored
- odzyskanie Luna Lab
- postawienie co najmniej 8 Luna Stone Lights
- uzyskanie 60 Culture Points
- 8. Weather Vane restored
- odzyskanie Luna Lab
- postawienie wiatraka (Windmill)
- 9. Symbol of Luna Lab restored
- odzyskanie Luna Lab
- uzyskanie 80 Culture Points

ROZDZIAŁ 5 CONFLICT OF THE PAST & FUTURE

Po scenie przy wejściu i kolejnej na terenie Heim Roda ruszamy do labiryntu za Save Paintem. Wspinaczkę aż do Mount Gundur Peak nie nie przerywa, zaś tuż przed szczytem wracamy do Heim Roda, aby wybudować co się da (a da się większość). Po odzyskaniu Gundurora Workshop przenosimy się do przyszłości, a następnie portalami i winid docieramy na drugie piętro, gdzie spotykamy gościa o imieniu Garak (stoi przy balustradzie) - od niego dostajemy Time Bomb.

Wracamy teraz do Mount Gundur Peak i wspinaczkę się pochylinami na konstrukcję zakładamy ów łobuzek przy "T". Po zniszczeniu Fire Squalla przystępujemy do walki.

Boss: Death Ark
Korzystając z Ridepada i jego Nova Cannon musimy zestrzelić statek wroga, jednocześnie unikając (przez angły krężenie) ostrzału z jego strony. Finałnie statek spada, lecz z Moniką na pokładzie - Max zostaje sam. Rampa prowadząca w dół krateru docieramy do kolejnych części labiryntu. Nie jest łatwo, jako że Max musi sobie radzić sam i chociaż ma Ridepada, to jednak przypadkowy zgon jest



WYNALAZKI

Pozostające połączenia szczytujemy przede wszystkim z leżących tu i ówdzie kartek lub książek możemy w również uzyskać od mieszkańców Palm Brinks (w każdym rozdziale podają inne), choć w tym przypadku nie zawsze są one dokładne.



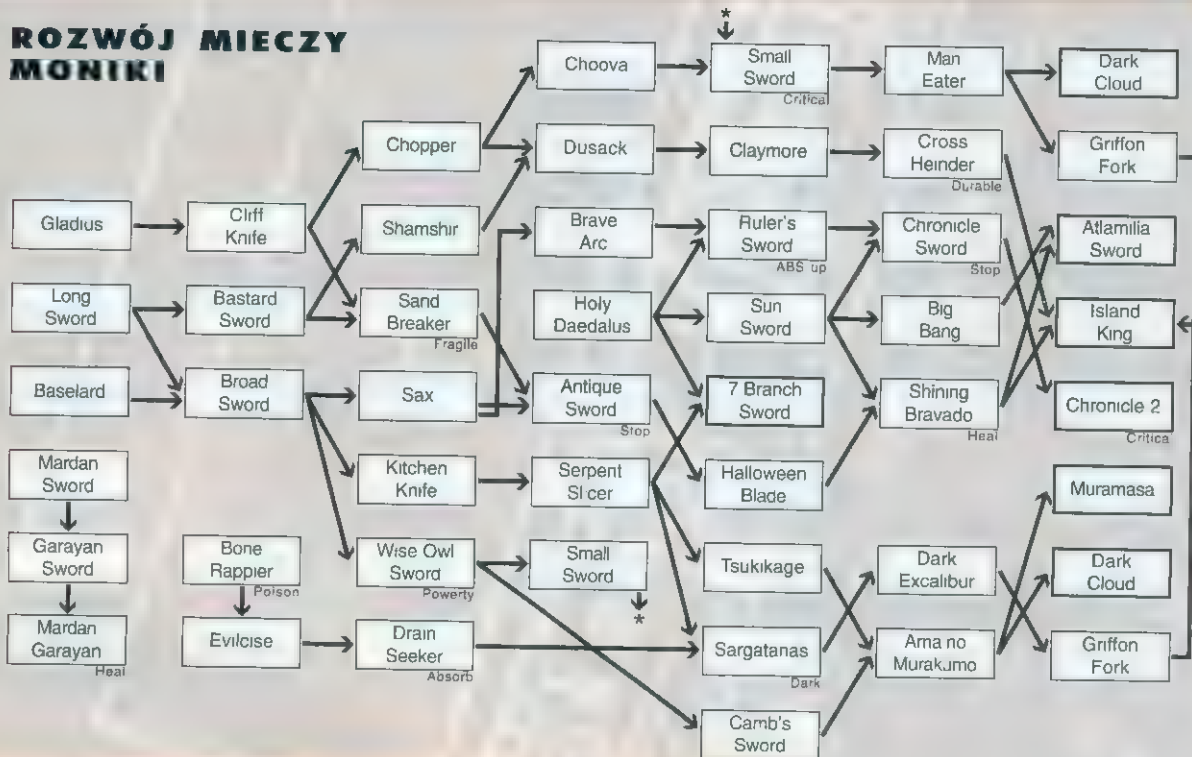
- BRONIE DO RIDEPADA**
- Cannonball Arm - Manhole, Old-Style Robot, Post
- Cannonball Arm II - Constructor, Post, Rock
- Cannonball Arm III - Constructor, Moon Crystal, Post
- Cannonball Arm IV - Constructor, Egg Shaped Transmitter, Rock
- Clown Hand - Clown Robo's Attack, Pistol, Scale
- Clown Hand II - Clown Robo's Attack, Pistol, Scale
- Clown Hand III - Clown Robo's Attack, Pistol, Scale
- Clown Hand IV - Clown Robo's Attack, Pistol, Scale
- Hammer Arm - Barrel, Post, Work Robot
- Hammer Arm II - Hammer, Post, Work Arm
- Hammer Arm III - Hammer, Earth Gem Altar, Chimney
- Hammer Arm IV - Tiny Hammer, Moon Cannon, Power Arm
- Drill Arm - Fan, Windmill, Auto Book Reader
- Drill Arm II - Horn, Work Arm, Electric Sesame
- Drill Arm III - Work Arm, Isdon, Luna Stone Shards
- Drill Arm IV - Deer Horn, Flower of the Sun, Work Arm
- Samsurai Arm - Weapon, Barrel, Crescent-Shaped Light
- Samsurai Arm II - Weapon, Runaway Dragon, Work Crane
- Samsurai Arm III - Weapon, Moon Column, Deer Horn
- Samsurai Arm IV - A Surviving Soldier, Flotsam Reviv'd, Legend of the Moon
- Barrel Cannon - Fountain, Barrel, Mushroom

- Barrel Cannon II - Fountain, Barrel, Well
- Barrel Cannon III - Barrel, Water Tank, Waterfall
- Barrel Cannon IV - Air Cleaner, Fire Squall, Barrel
- Missile Pod Arm - Wooden Box, Mushroom, Rotating Sign
- Missile Pod Arm II - Fountain, Symbol of Luna Lab, Wooden Box
- Missile Pod Arm III - Deer Horn, Generator, Gold Store
- Missile Pod Arm IV - Fire Gem Altar, Gold Store, Mount Gundur
- Machine Gun Arm - Rifle, Runaway Dragon, Fan
- Machine Gun Arm II - Fan, Telescope, Windmill
- Machine Gun Arm III - Propeller, Windmill, Rifle
- Machine Gun Arm IV - Drum Can, Propeller, Wind Gem Altar
- Laser Arm - Energy Pipe, Barrel, Geyser
- Laser Arm II - Isdon, Crescent Shaped Light, Energy Pipe
- Laser Arm III - Search Light, Relaxation Fountain, Energy Pipe
- Laser Arm IV - Energy Pipe, Blue Lantern, Legend of the Moon
- Nova Cannon - Generator, Rapper, The Sun
- Nova Cannon II - Streetlight, Fire Gem Altar, The Sun
- Nova Cannon III - Moon Column, Stone, The Sun
- Nova Cannon IV - Flotsam Reviv'd, Pot Torch, The Sun
- PODWOZIA RIDEPADA**
- Iron Leg - Old-Style Robot, Trashcan, Fence
- Clown Foot - Clown Robo's Attack, Egg, Scale
- Buckle Leg - River, Water Tank, Trashcan
- Multi Feet - Post, Deer Horn, Work Robot
- Caterpillar - Wheel, Car, Cart
- Roller Foot - Wheel, Freight Train, Rotating Sign
- Buggy - System SWP2, Belt, Car
- Propeller Leg - Windmill Feather, Fan, Car
- Jet Hover - Candle, Fire House, Relaxation Fountain
- AKUMULATORY RIDEPADA**
- Energy Pack - Milk Can, Pipe, Belt
- Energy Pack (Barrel) - Barrel, Tree, Belt

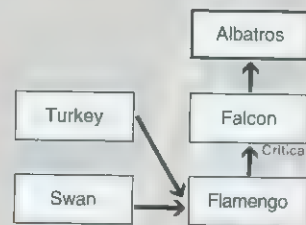
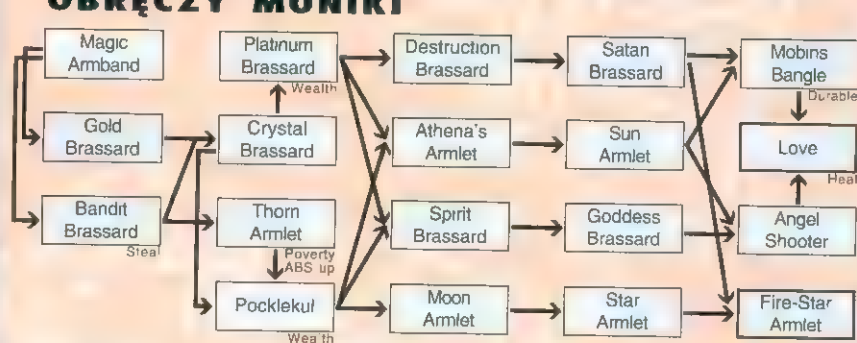
- Bucket Pack - Trashcan, Warehouse, Mailbox
- Cleaner Pack - Belt Vacuum, Air Cleaner
- Energy Pack (Urn) - Pot, Energy Pipe, Generator
- Triple-Urn Pack - Flower Chandelier, Light of Luna Stone, Pot
- PANCERZE RIDEPADA**
- Drum Can Body - Drum Can, Chair, Lamp
- Clown Body - Points, Cup, Parasol
- Milk Can Body - Milk Can, Chimney, Peeping Pole
- Wooden Box Body - Wooden Box, Hmmm! Jurok, Giant Yorda Tree
- Samsurai Body - Cadric's Shop Sign, Crescent Shaped Light, Telescope
- Refrigerator Body - Refrigerator, Small Generator, Traffic Light
- Super-Alloy Body - Gold Store, Work Equipment, Search Light
- Sun and Moon Armor - The Sun, The Moon, Electric Sesame
- BRONIE RĘCZNE MAXA**
- Smash Wrench - Constructor, Rock, Star Lamp
- Cubic Hammer - Dresser, Gold Store, Work Equipment
- Singer Wrench - Pipe, Air Cleaner, Wheel
- Digi Hammer - Constructor, Decorative Lights, Computer
- Poison Wrench - Deer Horn, Mushroom, Sulfur-Colored Juice
- Heavy Hammer - Drum Can, Power Arm, Pazzos
- KŁIE DO GOLFA**
- Swan - Tree, Boat, Tiny Hammer
- Turkey - Tree, Special Peking Duck, Windmill Feather
- Falcon - Hammer, Large Crane, Withered Jurok
- Flamingo - Light of Luna Stone, Palm Tree, Tiny Hammer
- Albatross - Fire Squall, Geyser, Tree
- PISTOLETY MAXA**
- Trumpet Gun - Rapper, Fountain, Tree
- Bell Trigger - Phone, Fountain, Tree
- Grenade Launcher - Chimney, Egg, Fountain

- Magic Gun - Fountain, Moon Crystal, The Moon
- Star Breaker - Fire House, Chimney, Phantom Memo Eater
- Dark Viper - Rifle, Night Stalker, Puppet Shingala
- Wild Cat Rifle, Charging Ram, Work Equipment
- Question Shooter - Fountain, Neo Projector, Brave Little Linda
- Sexy Panther - Rifle, Elena's Portrait, Flower Bathed in Light
- Star Breaker - Geyser, Energy Pipe, Transmission Device
- Steal Gun - Book, Fountain, Work Crane
- Twin Buster - Rifle, Flower Chandelier, Jurok's Nose
- MIĘCIE MONIKI**
- Bone Rapier - Cloth, Withered Jurok, Bone
- Sand Bracker - Hand-Sewn Silk Flag, Horn, Spinning Ivanoff
- Wise Owl Sword - Charging Ram, Tree, Grass
- Ruler's Sword - Figure, Iron Maiden, Pazzos
- Bandit Brassard - Clock, Gold Store, Show Window
- PRZEDMIOTY ODNAWIAJĄCE**
- Bread - Polly's Bakery Sign, Wheat Flour, Fireplace
- Cheese - Cafe Sign, Leo Chao's Trademark, Milk Can
- Premium Chicken - Pork Dumpling, Special Peking Duck, Burning Dragon Fire
- Double Pudding - Milk Can, Wheat Flour, Find the Golden Egg!
- Tasty Water - Fountain, Waterfall, Bottle
- Antidote Drink - Bottle, Ball Clinic Sign, Well
- Soap - Waterfall, Laundry, Palm Tree
- Stamina Drink - Bottle, Chinese Lantern, King Mardon
- BOMBY**
- Bomb - Candle, Pot, Weapon Shop Sign
- Lightspeed - Candle, Flower, Rock
- Improved Bomb - Candle, Coal, Egg
- Final Bomb - Candle, Cinders, Oven

ROZWÓJ MIECZY MONTKI



ROZWÓJ MAGICZNYCH OBREČZY MONIKI



ROZWÓJ KLUBÓW GOLFOWYCH

RÓŻNOŚCI

Escape Powder - Elevator, Ancient Mural, Transmission Device
 Resurrection Powder - Lotus Flower, Fruit, Hot Springs Spirit
 Level-up Powder - Sun Chair, Sun Table, The Sun
 Ridepod Fuel - Luna Stone Shards, Mud, Stardust Pond
 Gift Capsule - Bone, Pot, Letter
 Treasure Chest Key - Golden Door, Labyrinth Door,
 Sun Chamber Gate Keeper

AMULETY

Aristotele Amulet - Bod, Doll Clinic Sign, Holy Emblem
 Anti-Curse Amulet - Holy Emblem, Saint's Writings, Hmmm! Jurak
 Anti-Petrify Amulet - Clock, Morning Sun, Jurak's Eye
 Anti-Goo Amulet - Waterfall, Ruler of the Pond, Laundry
 Non-Stop Amulet - Clock, Monument, Starglass

SPRZĘT WĘDKARSKI

Aquarium Fountain, Window, Wooden Box
Lure Rod - Fish, River, Lafrrescia Stern

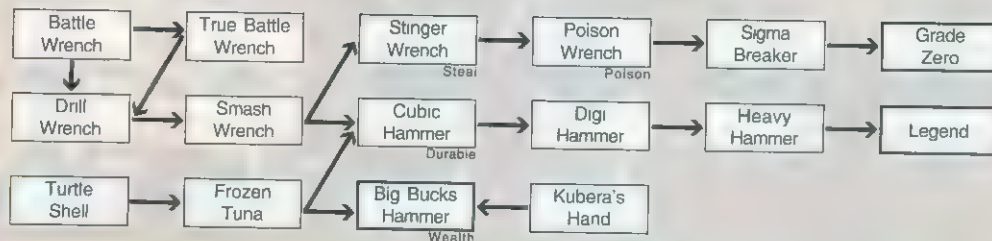
INTRODUCTION

Leather Shoes - Chair, Cloth, Gyuma's Yell
Work Shoes - Constructor, Cloth, Ladder
Clown Shoes - Clown Robo's Attack, Cloth, Parasol
Wing Shoes - Cloth, Parasol, Windmill Feather
Dragon Shoes - Cloth, Runaway Dragon, Waterfall

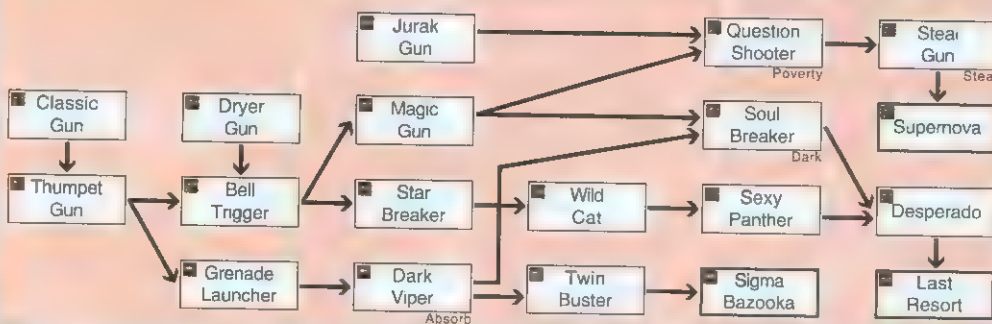
JULY 2001

Knight Boots - Belt, The Moon, Shield
 Spike Boots - Parasol, Moon Crystal, Pumpkin
 Wing Boots - Belt, Weather Vane, Windmill Feather
 Metal Boots - Belt, Work Robot, Drum Can
 Panther Boots - The Moon, Bone, The Ultimate Gaspard
 Princess Boots - Flower Chandelier, Moon Flower Palace, Waterfall Curtain

ROZWÓJ KLUCZY I MŁOTÓW MAXA



ROZWÓJ PISTOLETÓW MAXA



► równoznaczny z "Game Over" (stąd należy nagrać ston co poziom). Po dotarciu do ostatniej lokacji wrocimy do poprzedniej rozdziału Heim Rada, a następnie (po wypełnieniu warunków 7) przenosimy się do Gundarama, gdzie w pomieszczeniu na trzecim piętrze dostajemy od gościa (Goleta) Fire Ham. Po powrocie (jest możliwy nawet bez Moniki) ruszamy do Mount Gundor Mouth, przed jeziorkiem ławy używamy darowanego kaga i po przejściu szykujemy się do walki.

Boss: Gaspard

Gość grający jest tylko na dystans, tak więc podbijamy do niego i na przemian łuczemy (12 ciosy) i broniemy się przed jego atakami - aż do skutku. To jednak nie koniec, gdyż po słońcu...

Boss: Hame Dement

Stwora najlepiej wykończyć z bliska (Mux mu po nogach bronią o wysokim współczynniku Chibi), a gdy zaczyna fruwać lub zanurza się w lawie, biegnij aby uniknąć jego ognistych pocisków.

Odrzyskujemy Monikę wrocimy do Heim i portalem do Gundoroda - tam zastajemy gołowego Pannosa, a Monika otrzymuje Holy Duedalus Blade (za 100% Geomary). Po przeniesieniu (dowolnym teleportem) na pokład i wydaniu komendy do ataku, a następnie demitu wrocimy i odwiedzamy Venicio, skąd skoczamy do Luna Labs - gotowy już Iscon przenosi nas do nowego czasu i nowego rozdziału.

Warunki Geomary w Heim Rada:

- 2nd Floor of Workshop restored
- postawienie trzech "mocnych" domów (najlepiej Brick House)
- uzyskanie 30 Culture Points
- 3rd Floor of Workshop restored
- postawienie domu na podwyższeniu o wysokości 3 bloków (kamiennych)
- odczytanie 2. pietra Workshopu
- Workshop Elevator restored
- osiedlenie kogos w domu z kominem (Chimney)
- odczytanie 3. pietra Workshopu
- uzyskanie 60 Culture Points
- Gundoroda Workshop restored
- odczytanie Workshop Elevator
- osiedlenie Borneo w Heim Rada
- odczytanie Work Crane i Work Arm
- postawienie Generatora
- Work Crane restored
- osiedlenie kogos w domu z Great Crane na dachu
- odczytanie 3. pietra Workshopu
- postawienie wiatraka (Windmill)
- Work Arm restored
- osiedlenie kogos w domu z Power Arm na dachu
- odczytanie 2. pietra Workshopu
- postawienie 10 gwintów (Pill)
- Operations Room restored
- zniesienie Fire Squall
- osiedlenie Geraldka w Heim Rada (wymaga wysokiego standardu, np. ogrodzenia)
- odczytanie Gundoroda Workshop
- uzyskanie 100 Culture Points
- Part Shop restored
- osiedlenie Cedrica w Heim Rada
- odczytanie Gundoroda Workshop
- uzyskanie 70 Culture Points
- Items Shop restored
- osiedlenie kogos w domu z kominem (Chimney)
- odczytanie Gundoroda Workshop
- uzyskanie 70 Culture Points
- Weapon Shop restored
- osiedlenie Erika w domu opodal wiatraka (Windmill)
- odczytanie Gundoroda Workshop
- uzyskanie 70 Culture Points
- Pannos complete
- pokonanie Gasparda
- odczytanie Operations Room

ROZDZIAŁ 6

WHEN TWO ERAS COLLIDE

Po podróży wchodzimy do wnętrza Moon Flower Palace, gdzie po scenie stojemy do walki ze straszliwym... krótkim (Monty Python czy jak?).

Boss: Emperor Griffin

"Zajęć" lata tu i ówdzie, więc trzeba czekać na okazję, a wtedy 2 - 3 ciosy, błąk i powtórka. Jeśli zawisa w powietrzu i zaczyna materializować strzyż, najlepiej uciec daleko lub blokować, gdyż są one naprawdane. Przyjdą się tutaj przedmioty leżące, bo ataki bossa przechodzą przez gardło, Ridepoda zos nie warto używać, gdyż przeciwnik jest na niego odporny.

Po utracie połowy HP następuje krótki przerywnik, a po zjedzeniu Griffonowi całej energii blizna szwanku, w czasie której uciekamy z palacu i przenosimy się do nowej lokacji w tarczności. Kazarov Stonehenge. Dostajemy kam Star Key, który służy do usuwania barier brzoonych dostępu do dodatkowych odnóg labiryntów, które spotykaliśmy w paru miejscach. Każdą z tych odnóg zamieszkują mocne stwory, a na końcu znajdują się brzoone przez bossów oharze z szukanymi Gemami. Odwiedzamy więc:

- Rainbow Butterfly Wood - Earth Gem brzoony przez drzewa Trentosa
- najlepiej ostrzeżać go z granatnika lub Ridepoda
- Starlight Canyon - Wind Gem pilnowany przez Lapis Gariura - Ridepod jest tutaj konieczny, gdyż boss jest maszyną
- Ocean Roar Cave - Water Gem brzoony przez Sea Dragona - tu znów najlepiej użyć Ridepoda
- Mount Gundor - Fire Gem pilnowany przez Inferna - w woła z tym szkieletem można stosować bron iony Muxa iony Moniki
- Po skompletowaniu wszystkich Gemów (można przy okazji ukończyć budowę Sindoin) wrocimy do Stonehenge i umieszczamy ja w bocznym

- postumentach. Pa afektownym demitu zagodujemy pilnującego pacaggu
- Osmonda i jedziemy do ułożonego Palacu

ROZDZIAŁ 7 THE PALACE OF FLOWERS

Po wejściu i scenie zostaje nam obgonyany tryb odrestaurowania polowowego dziedzica - bieżymy to robik wg złączonych fotografii. W końcu wchodzimy do labiryntu na gorze szczytu. Na skrzyżowaniu kierujemy się w prawo (przeciem oznaczonym "słonecznikiem"), aż dochodzimy do lokacji Garden z której zabieramy leżący na stole kwiatek (Sun Flower). Wrocimy i lewą odnogą docieramy do Alexandro's Room, gdzie wkładamy znalezione kwiat do wazonu, na stolek, co otwiera prowadzące dalej przejście. Po eksploracji kolejnego pomieszczenia możemy już zakończyć odbudowę dziedzica, podczas której i po uzyskaniu 100% oglądamy dwie scenki, po ostatniej otrzymujemy Sun oraz Moon Stone (przycięcie w Synthesis), a także poznajemy prawdziwe imię Griffona - Sins. Imię to wpisujemy w ostatniej lokacji labiryntu (Sun Chamber), gdyż zarządzają tego pilnującego drzwi statuy. Za drzwiami tymi dochodzi do finalnych walk w jej grze, tak więc warto wcześniej doposażyć oraz i oprawować sprzęt dla Ridepoda, poznać bonusy do parametrów (skrzynie pojawiają się w Foyer oraz w niektórych z poprzednich lokacji) - ogólne nosyć gramie: Za drzwiami zas...

Boss: Emerald Griffin

Walka z nim dzieje się na 3 fazy. Na początku gość szwank pod sufitem, więc uszkodzić go można jedynie magią Moniki lub poletołami Muxa (celować można w niego samego lub krążące wokół Atlantide). Dwa pierwsze ataki bossa można uniknąć bieżąc, trzeci zaś najlepiej blokować, choć wiąże się to ze stratą sporo łośi HP (przechodzi przez gardło). Po zjedzeniu 1/3 energii boss przechodzi do drugiej fazy, w której atakuje nas dwoma wielkimi mieczami. Unikając jego skaków i następującej po nich serii oraz blokując atak zasługujemy, ostrzeżujemy go z dystansu, aż energia zjedzie mu o kolejny kwatek. Ostatnia forma bossa używać mogą, stąd najlepszą metodą na jej wykończenie jest seria z bliska (najlepiej mieczem Moniki).

przy czym blokować trzeba jego uderzenie w ziemię oraz posiadać kilka Non Stop Amuletów, gdyż ataki bossa powodują ten status.

Po walce następuje scenka, w czasie której ujawnia się nasz prawdziwy przeciwnik, nim jednak zaczniemy z nim walczyć, musimy się wprawić trochę nabiegać, a postachować kilku mini-bossów, z których pierwszy od razu spada u naszych stop (Mamma). Nie będy ich tutaj apsywał, gdyż nie stanowią problemu (najlepiej wykorzystać ich Ridepodem), przejdź od razu do starcia, jakie czeka nas na szczycie spira.

Boss: Dark Element

Przeciwnik jest odporny na nasze ataki (w zależności od koloru - na Muxa lub Moniki), a sam strzela karawanymin strzałkami lub próbuje sfuk bombosem. Trzeba go jednak atakować, najlepiej z pokładu Ridepoda (którym też łatwo uniknąć jego strzał), aby spowodować do zmiany strategii, a mianowicie transformacji w wielkiego stwora wyłaniającego się z orany. Teraz mamy szansę na solidne uszkodzenie gościa (najlepiej z Laser Arm), choć ryzykujemy porażeniem z polejnego prądu (zadaje około 200 damage). Teraz po tym ataku boss powraca do swej miniejszej formy (przez chwilę jest również wrażliwy na nasze ataki) i zabawa zaczyna się od nowa. Wspomnieć trzeba, że na jego wykończenie mamy zaledwie kilka minut, tak więc nie można zachowywać się biernie. Gdy pada nasz ostatni przeciwnik, następują końcowe scenki tej gry, klitwie patęgania i różne głupie godki, po których i "Creditsach" zostawiamy poproszeni o zapisanie stanu gry. Po co? Aby rozstrzągnąć jej dodatkowy rozdział.

Warunki Geomary w Moon Flower Palace:

- A Scent of Water in the Sun
- postawienie Relaxation Fountain
- The Path of Flowers we walked
- ułożenie 8 części "Road to Golbald"
- The Door and the Moon Column
- postawienie 8 Moon Columns wzdłuż drogi
- The Path of the Sun
- ułożenie dwóch bocznych dróg
- A Stream and a Starlight Stair
- postawienie obu Starlight Stairway
- ułożenie strumyka płynącego pod Starlight Stairway
- Flower Bed of Recollections
- ułożenie 6 Flower Beds
- You, sifting by the stairs
- postawienie Palace Stairs
- postawienie dwóch Silver Beach
- The end of the Hall of Sorrow
- postawienie Hall of Sorrow
- Feelings deep in Starlight Pond
- postawienie Stardust Pond
- The Murmur of the Trees
- postawienie 2 Camellia Tree obok Hall of Sorrow

ROZDZIAŁ 8 THE FORGOTTEN ADVENTURE

Po odegraniu stanu z wykonanego Save'a, Mux otrzymuje od Mayora Needa specjalne zadanie - musi dokonać eksploracji kapłani (Zaimite Mines), do której wejście znajduje się w parku. Ca prowa pierwsze pozamy musi on pokonać smu, jednak w końcu dochodzi do niego Moniki (każdy ją tu przynęca) i wspólnie kontynuują "przechadzki" na tym najdłuższym z labiryntów. Na jego opis brak tutaj miejsca, dlatego radzicie sobie sami - przyjemnej zabawy.□

SUPPORT CHARACTERS

Postacie wspomagające bohaterów oraz wykorzystywane do zosiedlenia rakrutować możemy od momentu przyłączenia Gordona (patrz Opis Przeciwnika). Aby namówić domęgo delikwenta, należy zazwyczaj wykonać dla niego jakies zadanie, które zostaje zapisane w Notebooku pod odpowiednim "kryptonimem".

GORDON (Gordon's Worries) - gość tierczy pod drzewem przy domu Muxa, zaś należy podarować mu butelkę z Holy Water (jeśli nie mamy, to możemy kupić w pobliskim kościele). Gordon zwiększa obrażenia zadawane roślinnym przeciwnikom, a w późniejszym okresie gry można od niego kupić Plum Rice Ball (leczy HP i status).

PARN & JULIA (Portrait of a Bride) - malarzowi temu, (rezyduje on w domu za rzeką) należy podarować Gold Paint, który to przedmiot można kupić w Jurak Mall (po odzyskaniu Tailor Shop). Parn pozwala nam na opuszczenie labiryntu w dowolnym momencie bez kary pieniężnej oraz sprzedaje farby, zaś Julia, która przyłącza się razem z nim, potrafi "zauważać" połwoy oraz sprzedaje obręcze (Armabands) dla Moniki.

DONNY (The Mark of Business) - chłopak urzęduje w kanałach Palm Brinks, zaś przekonuje się daje po sprzeczowaniu mu Dark oraz Indestructible Coin, które ta można kupić w Jurak Mall. Donny posiada umiejętność awierowania zamkniętych (lub zabezpieczonych plukami) skrzynek oraz drzwi, sprzedaje Powody i Treasure Keys, a także daje informacje na temat Scars oraz nagradza za pozamy fotograficzne.

FERDINAND (Castagnaccio) - kucharza tego można spać w kuchni w domu Muxa, zaś przyłącza się do nas po wreczeniu mu Roasted Chestnut, znaleźć można w Rainbow Butterfly Wood. Ferdinand potrafi wytwarzać osobno sprzedawac Premium Chicken (jednowa HP).

CLAIRE (Cinosity) - dom dziewczyny znajduje się w najbliższym sąsiedztwie posiadłości Muxa (na końcu drogi), zaś przyłącza ją można po zrobieniu i pokazaniu jej (wystarczy mieć) fotografii Lafreschi Stem. Claire dodaje 2 punkty do wskaźnika Rage wrogów, a także sprzedaje Gift Capsules.

PAU (Beautiful Orange Food) - aby zrekrutować owego królika z Venecja (po ukończeniu tamtejszego questu), należy podarować mu marchewkę (Carrot), Obecność Pau powoduje automatyczne wysłanie całej mapy labiryntu, wskazywane posiadacza "klucza" oraz wykrywanie czających się Miników.

STEWART (The Auction) - aby przekonać owego służącego (stoi w domu Muxa zaraz przy wejściu) należy "pożyczyć" mu 2000 gilda na udział w aukcji, a następnie wyjąć i wejść z powratem do holu - gość powieci i dołączy do ekipy, oddając przy okazji część kasy. Stewart automatycznie odmawia HP bohaterów w czasie eksploracji (aż do wyczerpania punktów zdolności) oraz sprzedaje buty dla Muxa.

ADEL (Dreaming I Was Dreaming) - ową pokojownicę Muxa można zostawić w pokojach dla służby w jego domu, aby zaś ją przyłączyć, należy ją dać za szluka Hunk of Copper Thick miedź oraz Starry Cloth na uszytę nowemu Jaboru dla chłopaka, a następnie wyjąć i powrócić do pomieszczenia. Adel dysponuje umiejętnością naprawiania nie wykrywanych broni oraz sprzedaje owoca.

POLLY (Polly's Maid) - zadanie otrzymujemy proste: dostarczyć chleb z piekarni do sklepu Martona obok, jednak po chwili okazuje się, że musimy pobiec jeszcze do jego domu (przy połekiu dyni), przeczytać kartkę na drzwiach, wrócić do Martona, a potem jeszcze raz do piekarni. Polly wyplekie chleb oraz sprzedaje składniki do jego pieczenia.

SHERIFF BLINKHORN (Palm Brinks, Mad Dash!) - tym razem czeka nas zadanie zaprzeczawne: na sygnał ruszamy z kaptoty w stronę parku za rzeką i stojąc przy pomorsie łodzi, po której "zakładamy" (klikając przy "I") jak najszybciej wrocimy do Blinkhorna. Łączna musimy się zmieścić w czasie poniżej 2 minut, co nie jest takim łatwym zadaniem. Sheriff wyłącznie pokazuje nam info a polwarach, więc stoje się zjedny, gdy nabywamy Monster Book.

MILANE (Milano Shows Her Stuff) - aby dołączyć tę specjalistkę do broni białej, należy zgodzić się na Mianik, a następnie pokazać (posadzić w plecaku) ulepszonego a co najmniej 2 klasy miecz Gladius (czyli Chopper lub Sand Breaker). Obecność Milane powoduje otrzymywanie przez miecze dodatkowego punktu SP oraz losowego punktu do

charakterystyk w czasie awansu na wyższy poziom, ponadto oska ta sprzedaje bron ręczną.

GERALD (Getting Father's Approval) - podobnie jak w przypadku Milane, oca Muxa (stoi w swoim pokoju na parterze) należy pokazać ulepszoney Thumped Gun, czyli Bell Trigger. Gerald daje dodatkowe punkty dla broni strzeleckiej Muxa (przy jej awansie) oraz sprzedaje bron palną.

MAYOR NEED (The Impossible Safe) - odniedzisz Needa w jego biurze na szczycie schodów w ratuszu podpowiadamy mu szły do seifu 1221. Mayor zwiększa ilość kasy zastawianej przez przeciwników oraz prowadzi wymienne Meleki na różne części garderoby.

PRIEST BRUNO (A Priest's Ordeal) - owego kapłana możemy dołączyć po wykonaniu zadania polegającego na zgaszeniu wszystkich świeczników stojących wzdłuż drogi do oharze. Aby tego dokonać, należy zacząć od skrajnego z dowolnej strony, a następnie skoczyć na przeciwną - zagaść drugą z kolei płonącą świecę, potem znów drugą po drugiej stronie i tak aż do końca. Bruno zwiększa przedmioty odnawiające status oraz potrafi wskrzeszać bohaterów.

RUFIO (The Non Setting Moon) - ów zakapturzony koleś leży po parku i jedynie, czego prognia, to biegać wzdłuż księżycu. Na problem - robimy odpowiednie zadanie i gość się przyłącza. Rufio zwiększa obrażenia zadawane nieumarłym (Undead) oraz sprzedaje kryształki zwinoków i niektóre surowce dla Geomary.

FABIO (Catch Up, The Pass Me) - chłopaka spotykamy na placu przed ratuszem, lecz zrekrutować możemy ją dopiero, gdy rozpoczynamy się konkursy Finny Finny zwycięstwo w dowolnej z klas pozwala na przyłączenie Dívie do drużyny. Od fibritki możemy kupić wędzki spinningowa (Lure Rod) oraz blysku (Lures).

OLIVIE (In the Winner's Circle) - małą spotykamy na placu przed ratuszem, lecz zrekrutować możemy ją dopiero, gdy rozpoczynamy się konkursy Finny Finny zwycięstwo w dowolnej z klas pozwala na przyłączenie Dívie do drużyny. Od fibritki możemy kupić wędzki spinningowa (Lure Rod) oraz blysku (Lures).

MINA (The Spiedo Challenge) - quest ów aktywujemy Moniką dopiero po uzyskaniu możliwości grania w Spiedze, zaś warunkiem przyłączenia dziewczyny jest pomyślne ukończenie 10 "pół" golfowych od momentu rozpoczęcia owego questu (nie ma znaczenia, czy zdobyliśmy już na nich medale czy też nie). Mina potrafi leczyć postacie (na zyczenie) oraz sprzedaje ubrania dla Moniki.

CORRINE (Corrine's Hide-and-Seek) - po zagadaniu Moniki dopiero na piętrze domu Martona, musimy ją dwukrotnie znaleźć - pierwsza kryjówka znajduje się w domu Claire (na piętrze), druga w domu Muxa, w jego pokoju. Dzięki Corrine wszelkie losowania wypadają na naszą korzyść (monety pokazują zawsze Angell), ponadto dziewczyna sprzedaje karcarty dla Moniki.

AUNTIE ROSA (Mind to Mind) - babinkę spotykamy w domu Muxa, w przejściu pomiędzy holami a kuchnią i jedynie to musimy zrobić: to wpisać podany na ekranie tekst korzystając z wyswieglonej klawiatury. Rosa wytwarza Cheese oraz sprzedaje Amulety.

CEDRIC - zerówno jego, jak i wszystkie powyższe postacie nie musimy zrekrutować, gdyż przyłączają się one automatycznie w odpowiednich momentach gry. Co do Cedrica, to jego obecność w drużynie daje nam bonusowe punkty dla broni ręcznych Muxa w czasie awansu, a ponadto potrafi on naprawiać naszą wyposażenie oraz reperować i ulepszać Ridepoda.

ERIK - gość potrafi wytwarzać Improved Bombs oraz sprzedaje Gunpowder.

BORNEO - zwiększa częstotliwość zastawiania przeciwników przez pokonywanie rywali, sprzedaje też różne materiały Geomary.

DR DELL - doktor "kaczką" potrafi leczyć bohaterów z negatywnych statusów oraz sprzedaje Mighty Healing (leczy wszystkie anomalie).

LIM - dziewczyna dołącza się tylko na okres wydarzeń w trzecim rozdziale, a doje nam dodatkowe punkty przy rozwoju Armabands Moniki.

Hackkor



loading...
HARD



Szara Strefa

kt Yohko&Teruo

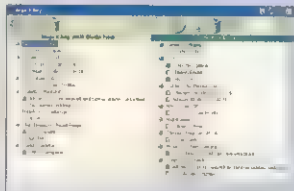
Witajcie, ludziska i inne stwory! Czyżby wiosna postanowiła w końcu nadejść? Już nie trzeba ładować na siebie całej szaty ubrań, żeby w ogóle wyjść z domu, za to wiatr urywa głowę. Macie szczęście, że ostatnim razem zapomnieliśmy o "prima aprilis", bo do tej pory główni byście się, co jest prawdą a co sami wymyśliłiśmy. W tym miesiącu wiadomości jest równie dużo, i wszystkie prawdziwe, choć kilka może zabrzmieć nieprawdopodobnie. Po raz kolejny nasz dział zdominował Xbox, ale do tego już się chyba przyzwyczailiście? A więc - do dzieła!

XBOX LINUX BEZ MODCHIPA?

Pamiętacie jeszcze, że można było wygrać 100 tysięcy za uruchomienie Linuxa na nieprzeobrażonym Xboxie? Jeśli mieliście chrapkę na tę nagrodę, to musicie niestety obejść się ze smakiem - prawdopodobnie ktoś zrobił to przed Wami. Tym kimś był anonimowy haker, kryjący się pod pseudonimem Habibi-Xbox. Wykorzystał on stary hackerski sposób - przepełnienie bufora (ang. buffer overflow). Dla niezorientowanych - bufor zarządzania systemem z oczywistych względów ma ograniczoną pojemność, wpisanie do niego nadmiarowych danych może spowodować nadpisanie oryginalnej zawartości. Jeśli zaś zrobiło się to umiejętnie, tak spreparowany bufor uruchomi potem wszystko, co mu podsunie. W wypadku Xboxa cały trik polega na malutkim błędzie w... grze EA, 007- AGENT UNDER FIRE!. Normalnie funkcja "save/load", jak w każdej grze, pozwala tam na zapisanie na dysku twardego Xboxa postępów w grze. Habibi odkrył, że, dzięki użyciu USB sticków i oryginalnych 8-megowych kart pamięci, funkcja "load" nadspodziewanie dobrze ładuje inne programy, w tym okrojną (na razie) wersję Linuxa. Twórca dodał również, że podobny błąd w obsłudze zapisu gry odkrył również w kilku innych grach. Do tej pory >>buffer overflow<< pozostawał domeną peocetów, stąd też wykorzystanie tej metody w przypadku konsoli spowodowało niezwykle poruszenie (ponieważ po stała z informacją umieszczoną na forum w okolicach 1 kwietnia, większość zainteresowanych uznała to początkowo za piękny żart). Co więcej, >>exploit<< (ostatnio bardzo modne hakerskie słówko, radzę zapamiętać) został umieszczony w Sieci i już wkrótce potwierdzono skuteczność tej metody. Andy Green, jeden z założycieli Xbox Linux Project, stwierdził, że Habibi kwalifikuje się do odebrania dużej części, a może i całości nagrody. Niestety, termin konkursu upływa dopiero 31 grudnia, więc dopiero wtedy dowiemy się, jaka była decyzja komisji w sprawie wyłonienia zwycięzcy. A do tego czasu wiele jeszcze może się zdarzyć... Oczywiście, będziemy Was informować na bieżąco o dalszym postępie prac nad tym projektem.

MEGA-ZAPISYWANIE

Team X4 stworzył bardzo ciekawy produkt, Mega X-Key. Łączy on funkcje typowej Memorki, czegoś w rodzaju Action Replaya, a nawet odpowiednika X-Porta na PS2! Jego działanie polega na tym, że 32-megowego "sticka" z zestawu łączymy z pecetem przez port USB, ładujemy na niego "sejwy" czy cheaty, a potem podłączamy do Xboxa... i tyle! Zainteresowani przypomną sobie zapewne, że był już podobny produkt na Xboxa, Xbox-Saves Manager, tyle tylko, że do działania wymagał on modchipa. MXK nie wymaga przeróbki do przesyłania "sejwów", ale, niestety, wciąż jeszcze nie będzie działał z trenerami, patchami i zmodyfikowanymi "sejwami". Niektórych zainteresuje również, że software Mega X-Key może współpracować z innymi pamięciami USB; niestety, nie wszystkimi, chociaż pojawiła się "poprawiona" wersja (MXM_BxBx), w której listę owych urządzeń znacznie wydłużono. Dlaczego Wam o tym mówimy? Otóż właśnie software MXK wykorzystano do uruchomienia Linuxa na nieprzeobrażonym Xboxie, czy raczej do wgrania lekkiego przerobionego "sejwa" na dysk konsoli, o czym pisaliśmy powyżej. Cały komplet Mega X-Key (oryginalny stick, kabel i oprogramowanie) kosztuje drobne 39,95 dolarów, nie licząc kosztów przesyłki, i można go zamawiać wysyłkowo ze strony producenta.



"...WYMIENIĘ CIEBIE NA LEPSZY MODEL..."

Od samego początku istnienia Xboxa narzekano na jakość jego lasera, szczególnie w pierwszych modelach. Podejmowane były próby zamiany napędu na standardowy z peceta, jednak ogólnie kończyły się one niepowodzeniem - owszem, dało się na nich odpalić "piraty", ale nie oryginały. W końcu kilka osób wpadło na pomysł, by sfashować kupiony w sklepie napęd Samsung 16x PC DVD-ROM oprogramowaniem firmowym z oryginalnego napędu Xboxa (Samsung SDG-605). Zdziałało, jednak pojawił się "niewielki" problem - otóż oprogramowanie nie okazało się nie w pełni kompatybilne z nowym sprzętem i... przycisk "eject" nie działał! Przyczyna samą, że to dość uciążliwy problem. W związku z tym pomysłodawcy poszukiwali "hardcore hardware hackers" do pomocy i udało się - napęd SAMSUNG 616T (Samsung 616TEBB również), po kilku modyfikacjach, odtwarza wszystko to, co oryginalny napęd z Xbo-

xa, a nawet więcej, a do tego działa w nim ów nieszczęsny "eject" i nie potrzeba modchipa! Czyż nie jest to wspaniała szansa dla tych, którzy mają uszkodzony napęd w Xboxie, a nie stać ich na kupienie kolejnego od MICROSOFTU na wymianę?

KSIĄZKA DLA HARDKOROWCÓW?

A mogło być tak pięknie... Jeden z najlepszych specjalistów od łapania Xboxa, Andrew Shane Huang, kryjący się pod dzwicznym pseudonimem Bunnie, napisał książkę pod tytułem "Hacking the Xbox", którą wydało wydawnictwo Xenater Press. Do niedawna można było składać pre-ordery na tą książkę, ale... Internetowy sklep, w którym autor wystawił swoje dzieło, wystraszył się DMCA (Digital Millennium Copyrights Act, czyli to, co ogranicza wolność słowa w USA). Ale nie upadajcie na duchu - autor szuka innych sposobów rozpowszechniania książki, i jest raczej optymistą, jeśli chodzi o jej przyszłość. Tak przy okazji - pan Andrew "Bunnie" Huang jest jedną z najbardziej zasłużonych osób, jeśli chodzi o kryptografię, "reverse engineering" oraz zabezpieczenia systemów. Nie dziwnego, skoro niedawno napisał pracę doktorską na Massachusetts Institute of Technology, zajmuje się całym tabunem bardzo poważnych projektów (lista na jego stronie jest imponująca). Szanujcie go, ludzie, bez niego złamanie Xboxa potrwałoby lata!



BASIC NA GBA!

Kieszonkolka w końcu doczekała się Basic! Dragon Basic 1.2 jest wersją beta kompilatora tego języka, stworzoną przez Jaffa Massunga. Obsługuje wszystkie tryby graficzne, które oferuje GameBoy Advance i większość poleceń (wciąż jeszcze trwają prace nad kilkoma; można zgłaszać do autora zapotrzebowanie na konkretne funkcje). Można również importować i odtwarzać pliki WAV. Do swojego działania wymaga peceta z Windows 98/ME/2000/XP, autor zastanawia się również nad przeniesieniem go na MacOS X, jeśli będzie wystarczające zainteresowanie. Niestety, ostateczna wersja kompilatora będzie płatna - około 50 dolarów, można jednak ściągnąć darmową wersję beta i zamówić już teraz kod rejestracyjny, za okazaną cenę 30 dolarów. Kto by się spodziewał czegoś takiego na kieszonkolce? Zapowiada się niezła zabawa! (Yohko już się cieszy).



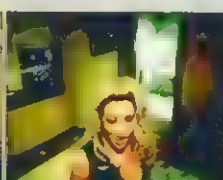
CZY TO JAVA CZY SEN?

Czego to ludzie nie wymyślą... Jeśli zmęczyło Was już granie na Waszej komórce, z malutkim wyświetlaczem i niewygodnym sterowaniem, sprawcie sobie kartridż JAMID JAM-ID100C z firmy Ajile Systems. Według producentów, system oparty jest na J2ME MIDP z Sun Microsystems i można dzięki niemu uruchamiać na GBA i GBA SP wszystkie darmowe gry zrobione w Javie (tak zwane MIDlety). Poza tym, kartridż ma wbudowany odtwarzacz MP3, można więc ściągnąć ulubione kawałki i odtwarzać je podczas grania (w ulubione gry). Firma Ajile Systems ma również ofertę dla developerów - JAM-ID100K. Jest to kompletny zestaw do tworzenia i testowania MIDletów, składający się z kartridża, specjalnej przystawki, kilku kabli i oprogramowania. Poza tym potrzeba jeszcze peceta z Windows 9x/Me/NT/2000/XP, urządzenia zapisującego pliki z PC na karcie MultiMedia (MMC) i, oczywiście, GBA lub GBA SP. System ten może w przyszłości, zdaniem twórców, zastąpić J2ME(tm) Wireless Tool Kit, obecnie wykorzystywany przez developerów, którego główną wadą jest brak pełnej obsługi w czasie rzeczywistym. W momencie, w którym piszemy ten tekst, na rynku dostępna jest jedynie wersja developerska, którą warto sprawdzić - sami będziecie mogli wyprodukować MIDlety i pusić w Sieć.



Jak widać, po krótkim okresie ożywienia rynek PS2 znów zamarł... Cieszy za to dalszy rozwój GBA. I ten Dragon Basic! O czym Wam dziś nie napisaliśmy? O nowym rewolucyjnym sposobie odpalania "kopii zapasowych" na GC, przezroczystej obudowie do PS2, ładowaniu UFO w Iraku i nowym reality show pod tytułem "Rywingate!"). Za miesiąc też o tym nie przeczytacie, bo na pewno znajdą się ciekawsze tematy... Tradycyjne pozdrowienia dla Lokiego (gdzie prawo jazdy?). Kleja (nie daj się tym zielonym!) oraz wszystkich miłośników szarego koloru! Niedługo święta, uważajcie na nisko przelatujące baranki!

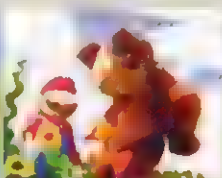
(c) Yohko & Teruo All Rights Reserved.;



CONKER'S BAD FUR DAY (N64)

▲ Absolutny numero uno obecnego przeglądu. Nie dość, że gra ostra, to jeszcze reklama w wersji nieocenzurowanej po prostu zwala z nóg. Całkiem sympatyczna kobyłka przewraca się na łóżku, wykrzywiając ponętnie ciało i mrucząc do słuchawki: jaka to ona jest wykończona i obolała, lecz wielce zadowolona. W tle słychać basowe jęki (jakby kogoś kołem tamali), głębokie pierdnięcia i artystyczne bekanie. W pokoju jest niesamowity

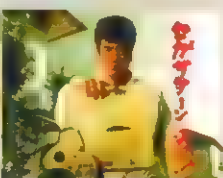
bajzel, telewizor rozwalony, szuflady wywalone, ogólnie jak po kilkudniowej libacji ze stadem schizoli. Nagle w drzwiach ukazuje się Wiewiór, zadowolony widocznie ze skreślonego ciacha, względnie puszczonego hefta. W ruch idą butelki z piwkiem, rudy menel dopada beczki i... po chwili kolejne ujęcie przedstawia kaskę, która w akompaniamencie jęków i wymownych ruchów ręką w swych... hmm... dolnych partiach ciała, prezentuje akcję razem z lepszych filmów "tylko dla dorosłych". Niestety, okazuje się, że zawzięcie masuje bo bebechu naszego rudego, wiewiórowatego bohatera.



SUPER SMASH BROTHERS (N64)

▲ Reklama urzekła mnie swą głębią: i spowodowała, że zapalałem jeszcze głębszą sympatią do pewnego hydraulika. Ekipa przesympatycznych postaci w zestawie: Pikachu, Mario, Yoshi i DK, biegnie przez ukwieconą łąkę. Słońce świeci, ptaszki śpiewają, przegrywająca muzyka pozwala umiłowac każde stworzenie. Świat byłby

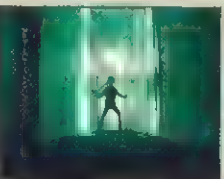
piękny, ale oto podły Mario śmiercionośnym, podstępny łow kikiem niszczy ufną i niewinną wdzięk Yoshiego. Zaczyna się jatka - DK równo leje Mariana po łbie, po chwili ten zapodaje mu serię technicznych kolanek prosto w odkryte, a Pikachu swobodnie szybuje ponad łąką, pewnikiem traktowany z butą przez niedobrych kolegów. Na to się chłopaki wyżyli jak szefostwo nie patrzyło.



SONIC R (SATURN)

▲ Kultową postać w świecie reklamy gier wideo jest Segata Sanshiro - niejako żywa maskotka Segi Saturn. Ten "niezwykle sympatyczny" judoka w wolnych chwilach masakrujący każdego, komu do głowy przyjdzie coś innego niż granie na konsoli Sega Saturn, zrobił wielką furorę w Japonii (dopiekł się nawet gry, na podstawie reklamówek z jego udziałem, oraz wideoklipu).

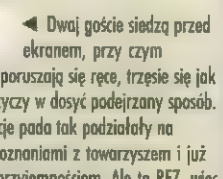
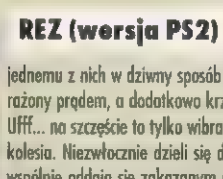
Reklama "SonicR" nie odchodzi zbyt daleko od założonego schematu. Trzej chłopcy mają zamiar pograć w bejsbol, jednak spotykają Segatę, od którego dostają tegie łanie (ach, jak pięknie trzeszczą kości) - tylko dlatego, że przedłożyli "Jakis tam sport" nad granie na Saturnie. (...) Pod adresem www.loki.prv.pl znajdziecie 21 reklam z przemiłym panem Segatą Sanshiro oraz krótkie info na jego temat. [loki]



SPLINTER CELL (wersja PS2)

▲ Rnśladowca Sama, korzystając z niestworzonych ruchów, nowoczesnego wyposażenia i lat doświadczeń na polu walki, w końcu pożytkuje swe zdolności w

blągostawiony sposób. Chociaż wpada do damskiej szatni i w ramach dostępnych opcji oraz możliwości interfejsu prowadzi wnikliwą obserwację będących w zasięgu obiektów. Ze względu na czysto zawodowych oczywiście.



REZ (wersja PS2)

◀ Dwaj goście siedzą przed ekranem, przy czym jednemu z nich w dziwny sposób poruszają się ręce, trzęsą się jak rażony prądem, a dodatkowo krzyczy w dosyć podejrzany sposób. Ufff... na szczęście to tylko wibracje pada tak podziwiany na koleś. Niezwłocznie dzieli się doznaniem z towarzyszem i już wspólnie oddają się zakazanym przyjemnościom. Ale to REZ, więc są w pełni usprawiedliwieni.

ZAPRASZAMY DO

REKLAMY

Telewizyjne reklamy gier mają do siebie, że najlepiej je oglądać w ruchu i z dźwiękiem. Zwłaszcza jeśli są tak długie i erekcyjne jak koncert Yiny z reklamówki FFX-2. Zwykle jednak reklamy stanowią poskładane do kupy różne ujęcia z danego tytułu, czasem mniej, czasem bardziej dynamicznie zmontowane, opatrzone komentarzem i ewentualną datą premiery. Jakkolwiek, zależnie od gry, tego typu filmy mogą być efektowne, to nie dają

szczególnego powodu dla poświęcenia im większej uwagi, poza czysto informacyjnymi kwestiami. Zdarzają się jednak takie motywy, że nie ma bata - nie można im odpuścić.

Na ile to jest możliwe postaram się zrelacjonować w kilku zdaniach każdy spocik. Miłego oglądania...

[torba]



Konsola okiem Gracza-ekonomisty...

czyli kto pierwszy, kiedy, z kim i za ile



Postanowiłeś kupić sobie nową konsolę. Przeglądałeś i porównałeś oferty, zaczerpnąłeś szereg teoretycznych i praktycznych informacji,

przyjrzałeś się aktualnej bibliotece gier już na daną maszynkę dostępnych i tych dopiero nadchodzących. Jesteś szczęśliwym posiadaczem któregoś z trójki Next-Genów. Mając tylko jedną platformę do grania, zupełnie naturalnym wydaje się być fakt, że chciałbyś teraz by to właśnie konsola "Twojej" firmy jak najlepiej radziła sobie na rynku, niezależnie od działań konkurencji. Radziła przy okazji jak najdłużej, bo nie po to wydałeś przecież ciężko zarobione i niemałe pieniądze na zakup sprzętu, aby ten nagle przestał się liczyć w walce na rynku. Czy producenci myślą tak samo?

W przeciągu ostatnich dwóch miesięcy świat obiegły kilkakrotnie plotki, jakoby SONY zamierzało mocno przyspieszyć premierę PlayStation 3. Niektóre tajwańskie źródła podały, że japoński gigant ukończył już prace nad wszystkimi bebechami trzeciego Plejaka i premiera systemu nastąpi... Jeszcze pod koniec bieżącego roku. Wywołało to sporo zamieszania nie tylko w branży - przez moment akcje SONY na giełdzie w Tokio zanotowały spory, drastyczny spadek notowań, pociągając nawet przy okazji w dół cały tamtejszy główny indeks Nikkei. Oczywiście po kilku godzinach sytuacja szybko wróciła do normy, przy czym zasiane zostało źródło niepewności, zwłaszcza że SONY nie wydało żadnego oficjalnego oświadczenia w tej sprawie. Może więc...

PS3 w 2003 roku? Kompletna bzdura. Analitycy są zgodni, że nie ma ani jednego racjonalnego powodu na to, by SONY wrzuciło do sklepów następcę PS2 tak szybko. Po pierwsze, drugi Sóniark rozchodzi się w dalszym ciągu znakomicie, przekraczając już liczbę 50 mln sprzedanych sztuk na całym świecie. Po drugie, jaki by miało dla firmy sens zarzynie kury znoszące złote jaja - to 50 mln konsol ma swoich właścicieli, którzy karmić je muszą coraz to nowymi gramami, a to właśnie te ostatnie przynoszą producentowi największe zyski w biznesie zwanym rozrywką elektroniczną. Wreszcie po trzecie, wypłyca na rynek nowej konsoli już teraz byłoby zwykłym samobójstwem dla SONY z punktu widzenia konkurencyjności. MICROSOFT oraz NINTENDO wypuściłyby swoje wersje konsol w 2004 lub nawet w 2005 roku, znacznie lepsze technologicznie, wskutek czego PS3 mogłoby (choć oczywiście niekoniecznie) podzielić los jaki spotkał niewiele ponad dwa lata wstecz Dreamcasta.

Tymczasem firma Billa prowadzi politykę odmienną od SONY, ogólnie wymuszoną panującą na rynku taką, a nie inną sytuacją. O ile japoński gigant ma ugruntowaną dzięki PSX'owi pozycję, panującą praktycznie niepodzielnie, o tyle MICROSOFT jest nowicjuszem w branży

gier wideo i traktuje Xboxa w dużej mierze jako konsolę przejściową, na której traci kolosalne pieniądze - a na dzień dzisiejszy spółka z Redmond wciąż dopłaca do każdego sprzedanego egzemplarza ok. 100-120\$, czyli jakieś 400-480 zł - która ma za zadanie przygotować grunt pod właściwe uderzenie firmy, czyli Xboxa2. Pytanie brzmi, czy MS nie będzie w takim wypadku specjalnie dążył do skrócenia okresu, w odstępie którego pojawiają się nowe generacje konsol, i który - patrząc choćby na PSX'a oraz PS2, czy też N64 i GCN-a - wynosi obecnie około pięciu lat. Częściowo tak. Następca Xboxa już zapowiedziany został na końcówkę 2005 roku, a więc niemal dokładnie w cztery lata od daty wypłyca na rynek X-pudła (premiery jak zapewne pamiętasz odbyła się w USA jesienią 2001).

Ale na końcówkę 2005 roku wstępnie potwierdzono już także następcę GameCube'a. Pojawia się wprawdzie wcześniej głosy, że GCN będzie ostatnią stacjonarną konsolą NINTENDO, i że korporacja przekształci się, podobnie jak dwa lata temu SEGA, w firmę stricte software'ową - pozostając oczywiście jednocześnie niekwestionowanym potentatem na rynku konsolok przenośnych, na których cisną niebawem pieniądze - ale pogłoski te szybko zdementowało samo N. Dodatkowo szefostwo potwierdziło zaawansowane prace nad układami do nowej konsoli, opracowywanymi tym razem wspólnie wraz z NEC (GaCek pracuje na chipach graficznych ATI). Tak czy inaczej wydaje się jednak, co potwierdzają analitycy rynkowi, że w przyszłości główną walkę o klienta stoczą między sobą PS3 i X2, a nowa konsola braci Mano zadowolony się raczej trzecim miejscem, trafiając w gusty ściśle określonej grupy odbiorców. Od siebie dodam, że Big N "fizycznie" nie ma takich możliwości i takiego potencjału, co by móc nawiązać finansową walkę z MS i SONY. Obie wspomniane przed chwilą firmy uzyskują potężne korzyści w dużej mierze dzięki międzynarodowej dywersyfikacji inwestycji, co tłumaczac z języka ekonomii na nasz swojski "o so chosi jakby?" oznacza rozgałęzienie, urozmaicenie produkcji, rozszerzenie jej na różnorakie, odległe od siebie dziedziny, zwłaszcza po to, aby straty poniesione w jednej z nich wyrównywać zyskami osiągniętymi w innej branży - i dlatego np. starszemu Billa na wydanie "marnego" miliarda dolarów (czujesz to, MILIARD zielonych!) tylko i wyłącznie na rozwój systemu Xbox Live! i granie przez Internet. Wrzuci na rynek dwa nowe Windowsy i poziom gotówki w portfelu szybko się wyrówna. SONY z kolei, jako potężna korporacja działająca na wielu płaszczyznach (muzyka, film, elektronika itd.), też może sobie pozwolić na oddawanie przez długi czas pieniędzy w oddział "Computer Entertainment" - inna sprawa, że ten akurat przynosi im od kilku dobrych lat wyłącznie potężne zyski...

W jednym z wywiadów, zapytany co o przyszłości rynku sądzi Jeff Brown, wiceprezydent ELECTRONIC ARTS, bądź co

bądź jednego z największych i najbardziej liczących się wydawców gier wideo, odpowiedział. "Myślę, że kolejna generacja sprzętów trafi do sklepów zdecydowanie później niż szybciej, tzn. najwcześniej w 2005 lub 2006 roku. Jest wiele powodów ku temu, by doprowadzić trwający obecnie cykl do samego końca. SONY zdecydowanie wygrywa, ale pozostali nie są w na tyle przegranej i złej sytuacji, by podejmować jakieś niepotrzebne, radykalne kroki. Cała trójka zarabia pieniądze i do tego ciągle się uczy". No właśnie. Ponadto teraz dopiero nadchodzi dla SONY, MICROSOFTU i NINTENDO okres spijania tej najsmaczniejszej śmietanki, z uwagi na znakomicie zapowiadające się najbliższe 24 miesiące. Śmiem twierdzić, że tegoroczna końcówka roku, a później cały 2004, będą dla PS2, Xboxa i być może GCN-a najlepszą w historii ich żywota. Mam dowody.

Numer jeden stanowi fakt, że konsole są coraz tańsze, a przez to coraz bardziej dostępne dla szerszej masy odbiorców. Do tego już na maj zapowiedziane są nieoficjalnie kolejne obniżki - mówi się o spadku ceny PS2 oraz X-a w Stanach do pułapu 149\$ lub 179\$ (obecnie po 199\$), czyli w przeliczeniu na złotówki niespełna 600 lub niewiele ponad 700 zł. Podobne cięcia powinny szybko trafić też na Stary Kontynent, co zdecydowanie "robi" (z ostatniej chwili: Xbox w Europie potaniał do 199 Euro). GaCuś już teraz kosztuje zaledwie równowartość 149\$ (600 zł), więc gdyby jeszcze obniżył cenowo loty... Po drugie, niższe ceny oznaczają wyższą sprzedaż, a co za tym idzie - większą liczbę posiadaczy konsol na świecie, co ipso facto musi się odbić pozytywnie na częstotliwości znikania gier ze sklepowych półek. Hmm, gry. Gry są po trzecie. To właśnie te sztykowane na jesień, tegoroczna Gwiazdka oraz późniejszy okres poświąteczny (i dalej cały 2004 rok) tytuły pewnikiem będą technicznie były wszystko to, co do tej pory wyczarowali z Next-Genów developerzy. Pozwól, że wymienię tylko kilka przykładów: GRAN TURISMO 4 (PS2), HALO 2 (Xbox), METROID PRIME 2 (GCN), MGS3 (PS2), PGR2 (Xbox), RESIDENT EVIL 4 (GCN), DRIVER 3 (PS2, Xbox, GCN), ONIMUSHA 3 (PS2), FINAL FANTASY X-2, FINAL FANTASY XI (oba PS2), MARIO 128, MARIO KARTS (oba GCN), DOOM III (Xbox), SOUL REAVER 3 (PS2, Xbox), BANJO-KAZOOIE 3 (Xbox), FABLE (Xbox), SEGA RALLY 3 (PS2) i cała masa innych, na których wymienianie nie czas i miejsce. Zwłaszcza teraz, po targach E3 (14 - 16 maja) powinno wypłynąć na światło dzienne jeszcze przynajmniej kilkadziesiąt



Wizja spadkobiercy Czarnuli jest na razie przedczesna - nowe konsole pojawią się dopiero w 2005 w Japonii, a do Nas trafią na przełomie 2005/2006 (przy dobrym "wietrze").

całkowicie nowych, nie prezentowanych dotąd dziennikarzom i Graczom produkcji.

Konkluzja jest taka, że nieważne którą z nowych konsol posiadasz, albo której kupno planujesz, ponieważ przed wszystkimi trzema (jedynie wahania można mieć w przypadku Cube'a, już wyraźnie zaczyna tracić dystans do X-a) rysuje się w chwili obecnej świetny okres. Praktycznie nie istnieje obawa, że któryś z producentów przestanie nagle supportować swoją zabawkę, do tego ceny spadają, a odległe w czasie (2005 lub 2006 rok) premiery sprzętów określanych przez amerykańską prasę mianem next-next-genów pozwalają spać spokojnie i nie zastanawiać się nad tym co będzie, tylko czerpać maksymalną radość z tego co już jest. No i jeszcze coś: do końca bieżącego roku posiadacze PeoSdwojek oraz X-ów w naszym kraju raczej w pełni będą mogli korzystać z dobrodziejstw, jakie niosą z sobą rozgrywki wieloosobowe przez Internet. Za miesiąc na łamach "ekstrima" najprawdopodobniej będę miał możliwość i zarazem dużą przyjemność przedstawić, Szanowny Czytelniku, mega-test zabawy on-line, do którego wróćcie - jeśli tylko dotrą na czas urządzenia sieciowe - zabieram się znikając z realnego świata na bliżej niesprecyzowany okres czasu. I kombinując jak by tu zgrabnie zakończyć tę publicystykę, jednocześnie podsumowując krótko zawarte spostrzeżenia, do głowy przychodzi mi już tylko jedna, sugestywna myśl: BĘDZIE OGIEŃ Z D**Y:)!!!! [shiva]



N-klawe

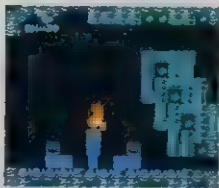


4

Dwie strony barykady. Twarda, chociaż w pewien sposób atrakcyjna kobieta. Obcy, doskonale asymilujący się z dowolnymi niemal warunkami organizmu. Walka o przetrwanie niezmiennie kończąca się pozornym triumfem ludzkiego gatunku. Kilka pojedynków. Nazwisko Ridley i planeta oznaczona literowo-cyfrowym kodem. Kilka faz rozwoju obcego organizmu i końcowy pojedynek z Królową. Poświęcenie i przemierzanie kodu genetycznego dwóch wrogich gatunków. No oczywiście reszta fanów pragnących uczestniczyć w kolejnej rzezi "niewiniątek".

Wbrew pozorom, to nie jest streszczenie sagi o Obcych, chociaż niewątpliwie kilka elementów niezłomie na to wskazuje. Seria o której piszę rzeczywiście wykazuje spore podobieństwo do przygód Ripleya wśród ksenomorfów. I tak samo jak one, zyskała miano kultowej. A zapewniam, że nie szastam tym określeniem na lewo i prawo, bo z kultowością jest i był problem, zresztą nader często słowo jest po prostu nadużywane. Jednak z całą pewnością na takie określenie zasługują serie METROID przynajmniej w niektórych kręgach, a już musowo jest określana mianem pozycji klasycznej - reliktu pewnej epoki.

Wszystko zaczęło się w roku 1986, kiedy na poczynku NES-a pojawił się pierwszy, pionierski na wielu płaszczyznach METROID.



Na planecie SR388 zostaje odkryta obca forma życia. Organizm posiada zdolność latania, jest bardzo żywotny,

potrafi przytyrdzić się do ciała ofiary,

wysysając z niej energię życiową. Nie czyni jednak tego spijając krew czy płyny ustrojowe, lecz w inny, niewiadomy sposób absorbuje siły vitalne. Organizm otrzymuje nazwę Metroid. Śmiercionośnym stworem interesuje się przestępcza organizacja kosmicznych piratów, istot przypominających humanoidalne modliszki. Pragną oni wykorzystać właściwości Metroida i stworzyć z niego broń biologiczną. Zdobywają go i dowodzeni przez Mother Brain - inteligentny kawał tkanki - w niezdobytej twierdzy na planecie Zebes rozpoczynają swe eksperymenty. W tym czasie światem rządzi Federacja Galaktyczna, która pragnąc utrzymać względny pokój, przypuszcza bezpośredni atak na Zebes, ponosząc klęskę. Jedynym rozwiązaniem wydaje się być zlecenie lego zadania łowcy nagród, enigmatycznej postaci znanej pod imieniem Samus Aran. Samus wdziera się do bazy i po wielu niespodziankach, konfrontacji z piratami oraz Metroidami, w nierównej walce roznosi na strzępy Mother Brain, uruchamia mechanizm samodestrukcji i w ostatniej chwili ucieka z Zebes. Pod koniec gry jesteśmy świadkami dwóch rzeczy. Pierwsza: pięcią achillesową Metroida jest jego wrażliwość na niskie temperatury. Druga: Samus Aran okazuje się być... kobietą. Co było w tamtym czasie zagraniam dosyć nietypowym.

Sama gra stanowiła połączenie scrollowanej platformówki ze strzelaniną, lecz tym, co odróżniało ją od masy podobnych tytułów, była ogromna złożoność. Gracz przemierzał niekończące się korytarze poszukując właściwej drogi, zdobywał nowe przedmioty i oczywiście eksterminował napotkanych przeciwników. Bardzo charakterystycznym elementem gry była liczbowa reprezentacja energii bohatera, oraz fakt, że każda zdobyta rzecz pozwalała osiągnąć wcześniej niedostępne lokacje - idea świeża i zastosowania w grze na niespotykaną dotychczas skalę. Nowatorskim rozwiązaniem był sposób zachowywania stanu gry - za pomocą systemu literowo-cyfrowych haseł. Również w tej części pojawia się "maru mari" - artefakt pozwalający Samus transformować się w kulę.

Pierwszy METROID dał początek jednej z najważniejszych marek N.

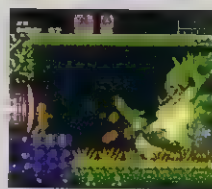


W roku 1991 wychodzi kontynuacja, tym razem na GB zatytułowana METROID II RETURN OF

SAMUS. Po wydarzeniach z pierwszej części i zniszczeniu Zebes, zaniepokojona Federacja wysłała na rodzimą planetę Metroidów zespół naukowców w celu przeprowadzenia kompleksowych badań. Wkrótce kontakt się urywa, a wysłana natychmiast w celu rozpoznania grupa żołnierzy również znika bez śladu. Wszystko wskazuje, że jest to sprawa Metroidów. Bez zbędnych ceregieli z zadaniem anihilacji ponownie oddelegowana zostaje Samus Aran - nasza zakręta stała łowczyni. Na miejscu okazuje się, że Metroidy z Zebes były ledwie oseskaniami, teraz Samus musi walczyć z okazami w późniejszych stadiach rozwoju, a także różnymi ich rodzajami. Ostatecznie znajduje źródło gatunku - Królową Metroidów. Po rozwiązaniu pokroju znajduje jedno ocalałe jajo z którego wykluwa się larwa. Za sprawą nie wiadomo jakich impulsów mały drań tworzy między sobą a Samus mentalną więź, a ta w przypływie łaski (lub w szoku po walce) danie ławne życie i zabiera w charakterze jeńca.

Część druga była relatywnie najsłabszą z serii, lecz głównie ze względu na możliwości GB, które nie pozwalały na zbyt duże zróżnicowanie scenarii. Jednak formuła rozgrywki pozostała taka sama. Dodano nowe bronie, przedmioty (m.in. podcierwień umożliwiającą znajdowanie ukrytych przejść).

Dopiero szykowało się najlepsze. W 1994 na SNES-a pojawia się prawdziwa bomba - SUPER METROID.



Samus dostarcza larwę Metroida na stację badawczą Ceres, gdzie naukowcy odkrywają,

że zdolności stworzeń można wykorzystać w dobrym celu. Panna opuszcza stację, lecz wkrótce wraca na odsiecz zaatakowanym przez piratów naukowcom. Załoga stacji zostaje wymordowana, a Metroid uprowadzony z powrotem na Zebes, gdzie natychmiast udaje się Samus, aby dokopać komu trzeba. Po wielu trudach staje ponownie do walki ze zmienionym, lecz ciągle żywym Mother Brain i tym razem dostaje prawie śmiertelne cieżgi. W ostatniej chwili uratowany w poprzedniej części Metroid ratuje łowczynię kosztem własnego życia i wyposaża ją w broń, która pozwala ostatecznie pogrzebać Mother Brain. Uruchomiona autodestrukcyjna doszczętnie niszczy Zebes, a Samus kończy swą przygodę elektoną ucieczką.

Zdecydowanie najlepsza gra w serii, nie była może rewolucyjna w kwestii nowych rozwiązań, lecz oferowała wszystkie znane i uznane elementy poprzedniczek, uzupełniała nowymi patentami i przedmiotami oraz podawała to wszystko w znacznie lepszej oprawie. Miejsce w sercach Graczy trzeci METROID wywalczył sobie również za sprawą wielu sprytnie podanych odniesień do poprzednich gier.

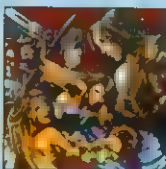
Kolejnym tytułem w linii jest wydany w 2003 roku na GBA - METROID FUSION o którym jednak wystarczająco wypowiedział się KILU (PE#66). Dość napisać, że gra kontynuuje znaną tradycję, oddając nam do dyspozycji Samus w absolutnie rewelacyjnej formie.

Samus gościnnie wystąpiła również w SUPER SMASH BROTHERS (N64) oraz SUPER SMASH BROTHERS MELEE (GC) A METROID PRIME to historia która dopiero się pisze i kto wie, czy nie jest początkiem nowych przygód Samus Aran... [torba]

Muzyka Gracza

Czołgami! W końcu czuć wiosnę, dni stały się dłuższe, za oknami radośnie świeci słońce, a świat od razu stał się bardziej optymistyczny! W bieżącym wydaniu "MUZYKI GRACZA" chciałbym powrócić do tematyki muzyki z FINAL i zaprezentować Wam dwa albumy, które tyle samo łączą, co dzieli. Usiądźcie wygodnie, niech z głośników popłynie relaksująca muzyka, a ja opowiem Wam pewną historię... [mazzi]

FINAL FANTASY X-2 OST



Od kiedy pierwszy raz oglądałem zwiastuny FFX-2, gra mną całkowicie owładnęła. Dzięki pomocy Pees-FG-1 Maślakina udało mi się zdobyć upragniony soundtrack, ilustrujący nowe dzieło "kwadratowych". Nie miałem wtedy jeszcze styczności z samą grą, więc gdy z moich głośników popłynęła dzwina mieszanka j-popu, techno, dance i groove, zakrzyknęłam się herbatą i zerknęłam na okładkę. Nie! Wydałem z siebie grzechot, gdy spostrzegłem filumujące nowy album nazwiska: Nonko Matsueda i Takahito Eguchi. Zapadli mi oni w pamięć paskudnym, pozbawionym zalet udźwiękowieniem do THE BOUNCER. Złowieszczy duet tym razem straszny muzyką filumującą nowego FINAL! Szczęście mówiąc jest to najnudniejszy, najbanalniejszy i najbardziej monotony OST z serii FF, jaki dane mi było słyszeć. Promująca grę piosenka "Real emotions" w wykonaniu Kumi Koda nasuwa skojarzenia z wczesną twórczością Britney Spears - wystarczy zmienić słowa i oto mamy kolejną, przesłanną komercyjną produkcję pop. Dużo lepiej prezentuje się liryczna kompozycja "1000 no Kotoba", która cechuje się znakomitą instrumentacją i wspaniałymi wokalami. Jupil Pomyślano również o wersji orkiestrowej i instrumentalnej. Tuż obok stoi PIĘKNY opening, który czaruje słuchacza rozmarzonym dźwiękiem fortepianu. Obie te kompozycje pokazują, jaki MOGŁO BYĆ ten album, jednak giną one w kafełkach rozsypanych dźwięków i elektronicznego buczenia. Największą bolączką FFX-2 OST pozostaje jednak wszechobecna monotonia. Czasem trudno zauważyć, gdzie kończy się jedna kompozycja, a zaczyna kolejna. Wszystko się ze sobą zlewa, a beznadziejne "battle themes"

szybko zachęcają do skorzystania z przycisku MUTE na leżącym w pobliżu pilocie. Gdzie charakterystyczna różnorodność klimatyczna, cechująca muzykę z serii FF? Zweryfikowałem swoje poglądy, gdy w końcu udało mi się dużej pognać w samą grę. Nawet się nie spostrzegłem, gdy zacząłem nucić pod nosem piosenkę przewodnią (Pokémon juice for you! Oh, yeah! Oh, baby... I can hear you!), a płytka ponownie zawitała w mojej wiewy. W praniu całość prezentuje się dużo lepiej - na swój sposób dziwne kompozycje wpasowują się w szczytowany klimat nowej odsłony serii. Trudno obiektywnie ocenić ten album. Doskonale kawałki umieszczone są w bliskim sąsiedztwie totalnego rapu, jednak nie można lekceważyć dziwnego wpływu, jaki efekt końcowy wywiera na słuchacza. Przekornie zawiązałem ocenę i zachęcam do samodzielnego zapoznania się z "dziełkiem" Matsuedy i Eguchi - z pewnością będzie to poruszające doświadczenie! Ocena: ★ ★ ★ ★ ★



FINAL FANTASY X OST

Nobuo Uematsu to bardzo płodny kompozytor i być może dlatego zaczęło się pojawiać wiele krytycznych uwag pod adresem jego twórczości. Efektem narzekania było zatrudnienie nowych kompozytorów, którzy wsparli starego mistrza przy tworzeniu OST do FINAL FANTASY X. Junya Nakano i Masashi Hamauzu wnieśli oczekiwany powiew świeżości, a efekt współpracy tria jest powalający! 4CD wypełnione są różnorodną, pełną silnych napięć muzyką, która wprowadza słuchacza w odmienne nastroje. W jednej chwili z zamkniętymi oczami słuchamy pięknego dźwięku fortepianu

w "To Zanarkand", aby za chwilę brutalnie powrócić do rzeczywistości za sprawą "OtherWorld". Czym w końcu byłaby muzyka fajnolowa, bez charakterystycznych, deathmetalowych brzmień? Hardkorowy jazgot przy akompaniamencie gitar elektrycznych to zdecydowanie nowum w twórczości Uematsu. Napięcia rozkładające przewijające się przez cały album "Song of Feelings", chórka pieśń dziękczynna, towarzysząca odnalezieniu kolejnego summona, za każdym razem wykonywana przez nowych muzyków. "Seymour's theme" pokazuje, jak powinna wyglądać dobra muzyka ilustracyjna. Złowieszcza melodia zdradza charakter poziomu przyjaźni postaci i w kontekście gry okazuje się być wręcz proroczą. Z elementów które mnie zawiódły, wspomnę o nieciekawym "Tidus theme", który wydaje mi się zbyt prosty, żeby oddawać złożoną postać głównego bohatera. FFX OST wprowadza wiele nowych patentów, jednocześnie zachowując stare rozwiązania i motywy ("The prelude"). Przewodnia piosenka "Sutoku dane" (czy jakoś tak) to jedna z najpiękniejszych kompozycji wokalnych w historii serii, którą można śmiało postawić obok "Eyes on me" i "Melodies of life". Duże zróżnicowanie utworów nie pozwala się nudzić i wprowadza słuchacza w odprężający nastrój. Możemy sięgnąć i odczekać z ulgą, gdyż tym razem nowatorstwo wyszło wszystkim tylko na dobre! Ocena: ★ ★ ★ ★ ★

OKIEM MANIAKA...

Wiosna przyszła...

Wiosna to śmieszna pora roku. Ledwo co stopniały śniegi, dopiero co dawało wiatrem chyba gdzieś znad Bieguna Północnego, a tu nagle zrobiło się ciepło i można pomykać w samej biuzie. W lodówce jeszcze stoi balwan, a w zamrażalniku leżą śnieżki i czekają żeby kogoś poczęstować śnieżną pigułką w środku gorącego lata. Wszystko nakoło budzi się do życia, a wskazówki zegarków przesuwamy o godzinę do przodu, dzięki czemu mamy o godzinę życia mniej i następnego dnia budzimy się niewyspani.

Przy okazji nadchodzącej wiosny, obudził się pewien jeź. Jeśli jeszcze dodam, że jest też konsolowy i ma rzadko spotykany w przyrodzie kolor, każdy skojarzy że chodzi o Sonica. W sumie, to obudziła się SEGA, bo oprócz kilku gier (pokazuje ją na E3) postanowiła zarobić jeszcze trochę na popularności tego sympatycznego zwierzątka. Zapatrzoną w ogromny sukces Pokémonów, SEGA postanowiła wyłansować niebieskiego na gwiazdę medialną. Zapowiedziano program telewizyjny, w którym pierwsze skrzypce gra wspomniany jeź. Program rusza w kwietniu i nadaje go w sobotnie poranki TV Tokyo. Nie jest to wielka nowość, bo programy z Soniciem były emitowane w USA już w 1991 r., jednak tym razem szykuje się coś większego. SEDZE marzy się powtórzenie sukcesu kieszonkowego potwora - filmy, DVD, zabawki, gry... Ech, zobaczymy, co z tego wyjdzie... NINTENDO ma Pokémony, SEGA kombinuje z Soniciem, a co wymyśli MICROSOFT? Kreskówkę z Billiem Gatesem?

Co wiosną słyhać u najlepszego producenta gier - 3DO? Czyżby robili kolejne ARMY MEN? Nie da się ukryć, że firma, która niegdyś namieszała na konsolowym rynku, obecnie niewiele znaczy. Ale, ale ponoć ostatnio poprawiła się sytuacja finansowa 3DO. Głównym sprawcą tego jest gra HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2004, która sprzedaje się lepiej, niż nieźle. Poza tym, firmie przyznano sporą pożyczkę pieniężną 3DO ma nadzieję, że inne zapowiadane tytuły również odniosą sukces. I co my tu mamy? FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE, STREET RACING SYNDICATE i ARMY MEN: SARGE'S WAR. No nie, znowu "army men".

Wiosna to również czas, kiedy budzą się do życia nowe idee. Czasem zupełnie normalne, a czasem dziwaczne, jak EyeToy. Mini Games. Jest to - zapowiedziany przez europejski oddział SONY - zestaw, składający się z kamery na USB, którą można podłączyć do konsoli PS2, oraz kilku minigier (około 15 - 20). W przeciwieństwie do kameropodobnych przystawek do GameBoya, mała kamera nie ma służyć wyłącznie do wklejania swojej podobizny do gry, lecz także jako manipulator. Chodzi o to, że stojąc przed kamerą, będzie trzeba reagować na to, co dzieje się na ekranie, wyginając się i machając kończynami jak głupiek. Czekają nas takie atrakcje, jak mycie okien, bronienie się przed atakami małych ninja, gierki muzyczne i różne inne dziwactwa. Oprócz tego, kamera pozwoli na nagranie krótkiego filmu na kartę pamięci. Fajny bajer.

Wszyscy posiadacze Xboxów, którzy zrobili wiosenne porządki w grach i chcieli by uzupełnić swoją kolekcję o starsze tytuły, będą mieli okazję to zrobić. Od 11 kwietnia w Europie wchodzi seryjnie Xbox Classics - odpowiednik "sonowej" platyny.

Zabawna historia wiąże się z TECMO i patchem usuwającym ubrania w grze DOAX. Otóż na forum firmy pojawił się post administratora boardu, zapowiadający, że wobec wszystkich ludzi, którzy będą udostępniać patch, zakłada tematy o DOA nude, podawając linki do stron, wyciągnięte zostaną prawne konsekwencje. Widać nieźle się wkurzyli, że ktoś im



panienki rozbiera. Każdy by się wkurzył, bo przecież tyle ładnych kostiumów "naszyl"...

Nieźbyt dobrze radzi sobie na japońskim rynku Xbox. Przyszedł czas na ciepła kadrowe, które mają zmniejszyć straty MICROSOFTu. Konsola Billa kiepsko sobie radzi na egzotycznym rynku. Właściwie jedynie tytuły, w przypadku których można mówić o sukcesie, to DOA3 i DOA:XBV. Reszta ma bardzo miernie wyniki sprzedaży. W Korei jest ponoć jeszcze gorzej. Od czasu premiery systemu sprzedało się mniej niż 20.000 egzemplarzy. W dodatku, że względu na prawodawstwo, niektóre tytuły nie mogły pojawić się na półkach sklepów.

Tymczasem, w Europie MICROSOFT zajmuje się wdrażaniem Xbox Live! Jak wiadomo, najważniejszą rzeczą w takich działaniach jest pozyskanie wsparcia od developerów. Tutaj jednak się okazało, że sama nazwa MICROSOFT nie wystarczy. Dwie ogromne europejskie firmy odmówiły wsparcia giganta. EA i EIDOS pokazały mu środkowy palec. EIDOSowi nie podoba się polityka MS w kwestii rozgrywki on-line. Chodzi o to, że gigant kontroluje każdy aspekt używania systemu Xbox Live! Włącznie z kontrolą systemu subskrypcji; w przeciwieństwie do SONY, które po prostu oferuje sprzęt potrzebny do podłączenia się do Sieci, a resztę zostawia do decyzji developerom. Według EIDOS, SONY jest lepszym partnerem dla firmy. EA odpowiedziało bardziej dyplomatycznie - stwierdziło, że po prostu nie odpowiadają im terminy. I co teraz zrobi biedny Bill? Pewnie dalej będzie promował swój system. Jak na razie promocja jest agresywna. Często w reklamach porównywano luzajny Xbox Live! z analogiczną usługą oferowaną przez SONY. Ostatnio ogłoszono, że z usług XBLive korzysta 350.000 użytkowników. Trochę zmniejsza im nura - jak okazało się, że SONY sprzedało 600.000 sztuk modów do PS2.

A co o rozgrywkę on-line słyhać u gości od Mariana? Osoba pełniąca funkcję europejskiego oddziału Public Relations Nintendo - Shelly Friend, zapytana o rozgrywkę on-line, odpowiedziała, że na E3 NINTENDO nie pokaże żadnej gry na GameCube'a, wykorzystującą on-line stworzoną przez 1st party developera. NINTENDO postanowiło się skoncentrować na rynku masowym, a tego sektora jako rynek masowy nie widzi. Wygląda na to, że MARIO KART nie będzie miało trybu on-line. Ale to nie koniec dziwnych wieści ze stajni NINTENDO... Jakis czas temu pojawiły się dosyć niepokojące pogłoski o obniżeniu cen "kostek" i organizowaniu wyprzedazy. Ceny były wręcz nieprzyzwoite. Niektórzy prorokowali koniec NINTENDO, inni snuli apokaliptyczne hipotezy. Wszystko wyjaśniło się samo. Okazało się, że był to trik ze strony NINTENDO, mający na celu podniesienie przed końcem roku wyników sprzedaży systemu. Wyniki sprzedaży METROID PRIME i ilość pre-orderów na ZELDE (większa niż na GTA3 - robi wrażenie, nie?) pokazały fanom Mariana, że nie powinni się obawiać. Możliwość nabycia zestawu GCN-gra zachęciło Graczy do inwestycji. W Wielkiej Brytanii pudełka z GameCube'ami dostały nóg, chętni niemal musieli je sobie wyrwać z rąk. W krótkim okresie czasu sprzedac GCN pobita PS2.

Jak więc widać, wiosna powoduje dziwne zdarzenia. Może NINTENDO wycofa się z branży gier i zacznie produkować mrożonki warzywne? A może SONY zacznie produkować konfekcję dla puszystych? Kto wie... [pingwin]

Tobias



John Tobias. Mówiasz Tobias - myślisz "MORTAL KOMBAT". Nazwisko tego człowieka jest nieodłącznie kojarzone z serią, która wraz z Edem Boonem wzniosła na wyżyny kultowej biatyki.

John Tobias ma spory staż w branży grzej. Pracuje w niej już około 18 - 14 lat (w tym 11 w MIDWAY). Zajmował się głównie opracowywaniem tytułów pod kątem automatów. Pierwszą grą, w której powstawał udział, to "Smash TV". Największą sławę przyniosła mu seria MORTAL KOMBAT, która okazała się żyłą złota. Tobias brał udział przy developingu MK do 4, odsłony MK, MYTHOLOGIES: SUB ZERO i MK4 były ostatnimi tytułami, które John zrobił dla MIDWAY. Potem odszedł. Był to rok 1999. MK DEADLY ALLIANCE powstał już bez jednego z ojców serii...

Co porabiał John po odejściu z MIDWAY? Miał do zataśnienie kilka spraw związanych z życiem osobistym. Wreszcie założył STUDIO GIGANTE - własną firmę składającą się z 25 ludzi, których życiową pasją, a jednocześnie pracą, są gry wideo. W skład zespołu weszli zarówno starzy pracownicy MIDWAY, wyjadacze branży grzej, jak i ludzie zupełnie nowi w tym biznesie. Postanowili razem zrobić biatykę, w jaką sami chcieli by zagrać - tak narodził się pomysł na TAO FENG. Akurat w tym czasie MICROSOFT szukał developera, który stworzyłby biatykę na nowy system domowej rozrywki - Xboxa. STUDIO GIGANTE szukało wydawcy dla swojej gry. Panowie postanowili się dogadać. W tym momencie stało się jasne, że nowa biatyka gościła od MORTAL KOMBAT wyjdzie na Xboxa.

Na pytanie, jaka gra zainspirowała zespół do stworzenia TAO FENG, Tobias nie potrafi wymienić konkretnego tytułu. Jak mówi, zainspirował ich ogólnie gatunek biatyk. Z gry MORTAL KOMBAT TAO FENG ma elementy chińskiej mitologii. Tytuł również pochodzi z chińskiego, a oznacza "drogę energii" bądź "drogę ducha". W grze szczególną uwagę zwrócono na interakcję z otoczeniem, a także na system doradcy. Tobias twierdzi, że opracowanie tej gry na jeden system pozwoliło na maksymalne wykorzystanie jego możliwości. Niestety, nie dopracowano możliwości gry po Sieci z prozaicznej przyczyny - Xbox Live! znajdował się wówczas w początkowej fazie rozwoju. Szkoda, bo z wypowiedzi Johna wynika, że możliwość rozgrywki on-line w biatykach uważa za ważny element, będący ekwiwalentem pojedynków "1 na 1" na automatach w salach arcade.

Jako swoje ulubione gry, Tobias wymienia produkcje dosyć wiekowe: "Robotron" oraz "Smash TV", równocześnie jest na bieżąco w gatunku biatyk. Podobna mu się DEAD OR ALIVE, ze względu na płynną animację i ładną grafikę. Wśród gier, które zrobiły na nim największe wrażenie, wymienia SOUL CALIBUR 2. Jedną z ulubionych serii Johna to TEKKEN - lubi chińską mitologię. Podobna mu się także seria VIRTUA FIGHTER, w której z kolei, docenia złożoność. Pozytywnie wypowiada się nawet o MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE.

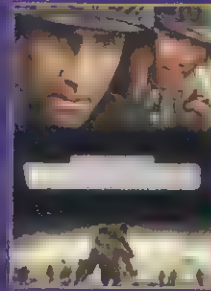
John Tobias niewiele mówi o dalszych planach STUDIO GIGANTE. Raczej zastanawia się, jak gra TAO FENG zostanie przyjęta przez Graczy. Nie miał możliwości przetestować jej tak dogłębnie, jak gier z serii MORTAL KOMBAT. [ping]

SEANS 27
Kaçık
DVD
myszo@pscx1.ele.p



WYSZK: Brzęk-brzęk kłopoty z kłopotami... Oszaleć... filmami przesadzając... narysować...
 będzie żadnych DVD, zrecenzujemy za to kilka książek... Pomyśl dobry, tyle że na PS2 ani Xboxie
 nie da się odpalić książki (wieg nie ma nawiazania do tematyki magazynu!) A Shiva ostatnio
 wygłasza teorie, że konsolki to przesadnie wielofunkcyjne kombajny. Ja tam układam naw
 prosty elementarz nad laser, ale za nic nie chciało czytać... A przecież mówi się "czytnik", nie ?
 Oscary rozdane i szczerze powiedziawszy jakoś żaden z nominowanych filmów apasalnie nie
 mi, rozwalili (nie licząc "Dwóch Wier"). Faworyzowane "Gangi Nowego Jorku" Sorensen nie dostal
 mo... i dobrze, bo film jest po prostu komiksem, tyle że nakręconym z rozmachem... Ah! To, że
 wszyscy nagrodzeni nie powiedzieli czegoś o wojnie w Iraku wynika tylko z faktu, że rzędo
 pogubiła kartki z przemówieniami i najwyraźniej w śladzie zapomnieli tego zrobić. Za rok się
 poprawią. (...) Na polskim rynku DVD trochę się dzieje, już naglewam dostarceniemi "Planiste
 (Andrew Brody przekrzykiwał komisie oscarowej - czyżby filmowy wystrzał z czołgu tak mocno go
 ogłuszył?), "Bezsenność" (tak jak kiedyś goryle, tak teraz Pacino biega wie mgło) czy "K-19" (Foto
 nie rosyjskiej łodzi podwodnej - to już Amerykanie nie chcieli dać mu samochodu? Z takim nazwi
 skiem?!). Będzie ciekawie. Jeszcze trochę, a na DVD trafi nam się "Ring", a później to już do kina
 na nowego "Matrixa" (film zostanie pokazany najpierw na festiwalu w Cannes). Jak tak dalej
 pójdzie, to niedługo będziecie tylko wachlować płytkami - film, gra, film, gra, film, gra... Aż w końcu
 stracicie ochotę, co jest co. Tym bardziej, że drugi "Tomb Raider" już już zmontowany, azykula
 się też nakręca: "The Getaway" i "The Dancer". Może zdamy sobie chociaż jedną konsolkę
 che, che![]

SZYFRY WOJNY / WINDTALKERS



Dystrybucja: Imperial
reżyseria: John Woo
występują: Nicolas Cage,
Adam Beach, Christian Slater,
Peter Stormare
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: wojenny

[illegible]

zaprawy wojskowej), galeria fotosów.

JEZIORO SALTON / THE SALTON SEA

dyskrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: D.J. Caruso
występują: Val Kilmer,
Vincent D'Onofrio, Anthony
Peter Sarsgaard
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: kryminal

Ciekawy, zaskakujący scenariusz, dobrze zagrane postacie, trochę brudu, narkotyków, zakre-
cenia i przemocy. Takie właśnie jest "Jeziorno Salton". Val Kilmer, który ostatnio zszedł z głów-
nego, mocno blizszego ekranu, wraca w naprawdę klimatycznej roli. Wytatuowany, w
skórze, z lekkim "trokezem" - koleś który żyje w świecie wiecznych imprez (scena z wyjściem z
domu na światło dzienne doskonale oddaje klimat), ludzi mocno rozwalonych paranojami,
dziwnymi pomysłami, ewentualnie własną głupotą. Danny obraca się na krawędzi, między
donoszeniem skorumpowanym gliniarzom, przygotowywaniem większej transakcji narkotyko-
wej i czymś jeszcze... Jest w tym filmie kilka scen zapadających w pamięć: od czysto komedio-
wych motywów (krótka wstawka pokazująca plan napadu na centrum medyczne, ekspresowa
historia powstania amfetaminy czy akcja z gołębiami ostro dają czadul), po mocne wątki
psychologiczne... Naprawdę warte obejrzenia, bardziej dorosłe kino. Szkoda tylko, że nie
pokuszono się o większe urozmaicenie wydania DVD. Dość krótkie wywiady z aktorami, czy
galeria zdjęć raczej nie stanowią obecnie standardu udanych edycji dla kina domowego.
Dobrze chociaż, że film wyposażono w świetną ścieżkę dźwiękową (technicznie i merytorycz-
nie). Polecam, jeśli lubisz czasem coś o bardziej czarnym, pokrewnym charakterze... [mvd]

Dodatki: wywiady z aktorami, zwiastun, galeria zdjęć

DROGA DO ZATRACENIA / ROAD TO PREDICTION



dystrybucja: Imperial
reżyseria: Sam Mendes
występują: Tom Hanks, Jude Law,
Paul Newman, Tyler Hoechlin,
Daniel Craig
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: kryminał

Nie zgodzę się, że ten film można okrzyknąć mianem nowego "Ojca Chrzostnego". Zdecydowanie nie. Dla mnie "Drozdę (co Zatracał) bliżej jest do współczesnej, czarnej opowieści gangsterskiej ała Tarantino (mocno przesadzam, ale...) tyle że osadzona w czasach prohibicji. Brak jednoznacznej moralności bohaterów (kto tu jest naprawdę dobry?), narracja pełna specyficznego klimatu, przemoc stanowiąca codziennność życia, wrzucenie w nią wątki komediowe. Ogląda się to naprawdę dobrze. Tom Hank w roli płatnego zabójcy infantylniej mały wypada zawodowo - przykłady ojciec, poważna twarz i karabin typu Tommy-Gun zawsze w pobliżu (masakra w mroku nocy, w zwolnionym tempie na uderzenie, oj ma!) - lud Law jako fotografujący ciepłe jeszcze zwłoki reporter, będący po godzinach przeciętnym, nie do końca zdrowym psychicznie egzekutorem. Do tego Paul Newman i cała otoczka mafijnej struktury. Widać, że nad rysami postaci trochę posiedziano, nie tworząc sztafetowych charakterów. Polecam więc obejrzeć reportaż z planu zdjęciowego, aby przekonać się jaki widzący miałby da Mendesa kolejne partie scenariusza, jak precyzyjnie budował konfrontacje bohaterów. Wśród dodatków znajdziesz też sceny wycięte, ale te akurat chyba dobrze, że wywalono, bo zbyt mocno rozciągnęłyby narrację. Dobre wydanie DVD - ciekawia idio i miastozłokowani postaciami i klimatem. □ [myq]

Dodatk: komentarz rysownika, dokument o realizacji, lista osób wycofuje, roz-
wiązanie dwukrotnie, ostatni fotomontaż, błędnie edycja, błędnie edycja, błędnie edycja

NEWS

■ Elektryzujący, choć szczerkowy news. Cameron przygotowuje nowy projekt o olbrzymim budżecie. Reżyser od czasów "Tytanica" nie zrobił żadnego filmu fabularnego, odcinając się po drodze od zresztęgo "Terminatora", więc trzeba się cieszyć, że w końcu podjął jakieś wyzwanie... Tym bardziej, że ma to być pierwszy, fabularny film akcji kręcony w technice trójwymiaru (pojawia się więc tylko w kinach typu IMAX). Może być naprawdę ciekawie. Czekamy na precyzyjniejsze informacje. [mya]

■ **Ostrzeżenie.** Jest już dostępny na DVD "Atak Pajaków", atakując jednak przede wszystkim głupotą jego twórców, scenariuszem w postaci szczytkowej, idyotycznymi dialogami i postaciami rodem z czarno-białych komiksów dla potłuczanych. Ech, scena z pościgiem motocrasowym to już szczyt infantylności. Nawet efekty nie ratują tego filmu - tylko w kilku scenach (z dużą, włączając powagę) trzymają poziom. Jeśli masz więcej niż 12 lat, trzymaj się z daleka! [mva]

■ Coś z paletka gier Otóż Pierce "wstrząśnięty-nie-zmieszany" Brosnan podjął rozmowy w sprawie ekranizacji gry The Getaway i podobno uzyskał już wstępny zgodę od jednej z hollywoodzkich wytwórni. Czyżby skazywano się nieście, gangsterskie kino w klimatach a la Guy Richie ("Przekreślenie", "Porachunki")? Oby! [myva]

■ Dopiero na Gwiazdki tego roku zaplanowano premierę DVD świętnego, choć wcale nie rozrakławanego (jeszcze) filmu "Equilibrium" ... W Słanach - żeby było w pełni jasne. Sam obraz to czystej krwi akcja s-f uderzająca sekwencjami strzelaninami razem z "Matrixa" (z dającą kopa choreografią, choć bez wywołanych w kosmos efektów komputerowych - nie ten budżet). Naprawdę polecam zapamiętać ten tytuł. W roli głównej Christian Bale (znany z "American Psycho"), w epizodzie pojawił się też Sean Bean. Wśród dodatków będzie materiał pokazujący, jak za stosunkowo mało pieniędzy opracowano sceny akcji. [mva]

■ Jak połączyć "Władcę Pierścieni" i wielką włochatą małpę? Nic prostszego - osobą reżysera filmu, Petera Jacksona. Otóż koleżka oficjalnie stwierdziła, że jak tylko zakończy prace nad "Powrotem Króla", zabiera się za nową wersję "King Konga". Huh, coś mi tu wali komercją i mało ambitnym projektem, ale może... Premiera w roku 2005. [mvg]

~ Materiały do "Kajlika DVD" udostępnił:





Kacik WYŚCIGOWY 49



Witam wszystkich maniaków dwóch i czterech kółek. Pierwsza tura turnieju w COLINA 3 już za nami: kto, co i jak zamieszczam poniżej. Poniżej też, wspomniane miesiąc temu, wyścigowe forum dyskusyjne. Dołożenie trzeciej strony okazało się faktem; wszyscy ci, którzy twierdzili, iż za mało tematów mamy w "Kaciku...", a za dużo tabel z wynikami, powinni być z tego powodu zadowoleni. Trzecia strona poświęcona będzie przede wszystkim dyskusjom i odpowiedziom na nurtujące Was pytania. Ponadto nasze standardowe pozycje. Nie ma co gadać, dalsze czadu w tym miesiącu, lawina wyników spowodowała mnóstwo znaczących zmian, od COLINA zacząwszy, na F1 skończywszy. Brawa dla najlepszych w tym miesiącu! Byłbym zapomnieli, dzięki za te wszystkie telefony w sprawie GT(1). Po ilości chętnych jazdy, bez obaw co do frekwencji, mogę już ogłosić, iż turniej GT(1) na pewno się odbędzie, a dokładnego terminu szukajcie w przyszłych "Kacikach wyścigowych" (prawdopodobnie w okresie wakacyjnym - przy końcówce turnieju w COLINA 3). Więcej nie przynudzam i zapraszam do "lektury". Trzymajcie się, do "za miesiąc" (...). PS: Niedawno wyszła kolejna część znanego wyścigów motorowych "MOTO GP 3" i już teraz zachęcam wszystkich posiadaczy tego tytułu do wykreślenia rekordów. Jak mnie pamięć nie myli, będzie to pierwsza "dwuśladówka" w "Kaciku..."

Miroslaw Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel. dom
0-603 289 41 42
tel. kom. 0603 564 172
gamera@gp2.pl

DOMOWY TURNIEJ COLIN MCRAE RALLY 3 - PIERWSZA TURA

Pierwsza faza turnieju już za nami. Oprócz kilku nieobecnych i kilku nie przysłanych kasel reszta uczestników społa się na medal i wszystko odbyło się bez zacięć i zgrzytów.

Pozam turnieju udało określić w których grupach decydowały o wyjściu setne cz. sek., w innych różnica segola kilkudziesięciu sek.

Dopiero po kolejnej turze będzie można wyciągnąć pierwsze wnioski co do kandydata na mistrza.

Poniżej przedstawiam pełną rozpiszkę (z czasami i trasami) z pierwszej fazy plus rozmięszczenie mistrzów i wicemistrzów z pierwszego etapu do kolejnej fazy turnieju. Regulamin nie ulega zmianom.

Regulamin nie ulega zmianom. Łatwiej zapis przejazdu oraz data wyszły pozostał bez zmian.

Nadal też będziemy rywalizować na trzech OS-ach: trzema różnymi samochodami, a zwycięzcę poznamy przez sumę trzech czasów z trzech OS-ów na których przyjdzie wszystkim jechać w grupie, przez 1,5 godziny. Z czterech nowo utworzonych grup wyjdą mistrz i wicemistrz. Dopiero w kolejnej turze postaram się o urozmaicenie systemu rozgrywek. Na pewno wejdziesz system pucharowy, gdzie będzie walka "jeden na jednego". Zapewne rodzaj wybi-

erania OS-ów jak i samochodów też się zmieni, może postawimy na strategię znaną z finału GT3, może dodamy dodatkową OS-y czy może kilkoma samochodami trzeba będzie jechać na tym samym OS-ie... Zobaczymy, coś tam wybiorę, nie może być łatwo, nie mam zamiaru - i Wy zapewne także - wybrać mistrza z przy-

padku. To ma być prawdziwy debel, który zapracuje na nagrodę (kierownictwo) swoją ciężką i zmudną pracą.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

W razie jakiegokolwiek pytania czy zmiany terminu, proszę dzwonić do mnie do domu po godzinie 16.00. Proszę także, by w czasie turnieju dzwonić do mnie na telefon stacjonarny, gdyż nie wspominałem o tym poprzednio i zdarzało mi się rozmawiać w jednej chwili z dwoma zawodnikami naraz. Aby nie było problemu, komarka będzie na czas turnieju wyłączona. To tak na przyszłość, a teraz nie pozostaje mi nic innego jak zostawić Was z czasem. Wszystkich nowych rywali oraz życzyć Wam jak najlepszych wyników w kolejnej potyczce.

Samochód do trzeciej konkurencji
(3. OS-u) - Subaru Impreza 22B STi

Grupa 1
Mistrz (M) - Rafał Marzec
Wicemistrz (W) - Juliusz Borys

1. OS - Australia 1

czas (M) - 2:23,24

czas (W) - 2:23,48

2. OS - Finlandia 2

czas (M) - 2:22,40

czas (W) - 2:22,31

3. OS - Hiszpania 5

czas (M) - 2:23,44

czas (W) - 2:25,18

SUMA (M) - 7:09,08

SUMA (W) - 7:10,97

Grupa 2
Mistrz (M) - Dominik Klinczyk
Wicemistrz (W) - Kordian Pent

1. OS - Australia 2

czas (M) - 3:19,80

czas (W) - 3:20,18

2. OS - Finlandia 4

czas (M) - 4:32,40

czas (W) - 4:32,33

3. OS - Hiszpania 6

czas (M) - 2:27,12

czas (W) - 2:29,17

SUMA (M) - 10:19,32

SUMA (W) - 10:21,68

Grupa 3
Mistrz (M) - Tomasz Dyduła
Wicemistrz (W) - Ireneusz Dudziak

1. OS - Australia 3

czas (M) - 2:24,32

czas (W) - 2:24,39

2. OS - Finlandia 5

czas (M) - 3:37,20

czas (W) - 3:37,30

3. OS - Hiszpania SSS

czas (M) - 2:00,60

czas (W) - 2:01,47

SUMA (M) - 8:02,12

SUMA (W) - 8:03,16

Grupa 4
Mistrz (M) - Danusz Lisowski
Wicemistrz (W) - Eugeniusz Kall

1. OS - Australia 4

czas (M) - 3:01,84

czas (W) - 3:03,26

2. OS - Finlandia 6

czas (M) - 3:31,40

czas (W) - 3:35,18

3. OS - Szwecja 1

czas (M) - 2:33,48

czas (W) - 2:36,72

SUMA (M) - 9:06,72

SUMA (W) - 9:15,16

Grupa 5
Mistrz (M) - Danusz Płoczek
Wicemistrz (W) - Ludwik Wojtas

1. OS - Australia 5

czas (M) - 3:05,32

czas (W) - 3:07,70

2. OS - Finlandia SSS

czas (M) - 1:25,32

czas (W) - 1:27,83

3. OS - Szwecja 6

czas (M) - 2:21,20

czas (W) - 2:24,18

SUMA (M) - 6:51,84

SUMA (W) - 6:59,71

Grupa 6
Mistrz (M) - Witold Kuno
Wicemistrz (W) - Arkadiusz Smater

1. OS - Australia 6

czas (M) - 3:10,83

czas (W) - 3:11,12

2. OS - Japonia 1

czas (M) - 3:26,11

czas (W) - 3:30,56

3. OS - Szwecja 3

czas (M) - 2:09,55

czas (W) - 2:11,08

SUMA (M) - 8:46,49

SUMA (W) - 8:52,76

Grupa 7
Mistrz (M) - Sławomir Kowalski
Wicemistrz (W) - Sławomir Sznober

1. OS - Australia SSS

czas (M) - 1:52,24

czas (W) - 1:56,28

2. OS - Japonia 2

czas (M) - 3:03,32

czas (W) - 3:09,59

3. OS - Szwecja 4

czas (M) - 2:26,96

czas (W) - 2:30,46

SUMA (M) - 7:22,52

SUMA (W) - 7:36,33

Grupa 8
Mistrz (M) - Hubert Puc
Wicemistrz (W) - Mariusz Huzar

1. OS - USA 1

czas (M) - 2:20,44

czas (W) - 2:26,41

2. OS - Japonia 3

czas (M) - 3:13,08

czas (W) - 3:14,51

3. OS - Szwecja 5

czas (M) - 3:08,68

czas (W) - 3:11,64

SUMA (M) - 8:42,20

SUMA (W) - 8:52,56

Grupa 9
Mistrz (M) - Rafał Lisowski
Wicemistrz (W) - Kamil Nguyen Van

1. OS - USA 2

czas (M) - 2:46,60

czas (W) - 2:55,52

2. OS - Japonia 4

czas (M) - 3:45,45

czas (W) - 3:48,56

3. OS - Szwecja 6

czas (M) - 2:59,60

czas (W) - 3:00,52

SUMA (M) - 9:31,65

SUMA (W) - 9:44,60

Grupa 10
Mistrz (M) - Przemysław Bednarek
Wicemistrz (W) - Adam Mardarski

1. OS - USA 3

czas (M) - 2:57,16

czas (W) - 3:00,40

2. OS - Japonia 5

czas (M) - 3:07,83

czas (W) - 3:10,96

3. OS - Szwecja SSS

czas (M) - 1:22,39

czas (W) - 1:24,40

SUMA (M) - 7:27,38

SUMA (W) - 7:37,76

Grupa 11
Mistrz (M) - Emilian Lewicki
Wicemistrz (W) - Michał Pretz

1. OS - USA 4

czas (M) - 2:46,16

czas (W) - 2:49,73

2. OS - Japonia 6

czas (M) - 1:16,92

czas (W) - 1:17,19

3. OS - UK 1

czas (M) - 3:01,12

czas (W) - 3:02,91

SUMA (M) - 8:39,21

SUMA (W) - 8:50,75

Grupa 12
Mistrz (M) - Przemysław Kaminski
Wicemistrz (W) - Michał Lipowski

1. OS - USA 5

czas (M) - 3:22,76

czas (W) - 3:28,63

2. OS - Japonia SSS

czas (M) - 1:16,92

czas (W) - 1:17,19

3. OS - UK 2

czas (M) - 3:07,80

czas (W) - 3:12,54

SUMA (M) - 7:47,48

SUMA (W



RACE DRIVER

1.Brands Hatch GP:	1:06:53
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój	
2.Brands Hatch Indy:	0:34:92
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój	
3.Oulton Park:	1:01:82
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
4.Monza:	1:29:28
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój	
5.Vallungbo:	0:53:99
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
6.Catalunya:	1:21:91
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój	
7.Fuji:	1:13:37
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
8.Ti Circuit Aida:	1:13:34
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
9.Bathurst:	1:44:20
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
10.Bristol:	0:12:35
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
11.Mexico:	1:07:84
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój	
12.Vancouver:	0:53:48
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój	
13.Magnum Cours:	1:16:53
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
14.Dijon Prenois:	0:58:53
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
15.Montport Park:	0:59:19
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
16.Zolder:	1:12:65
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
17.Oschersleben:	1:05:45
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
18.A1 Ring:	1:14:32
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
19.Nurburgring Long:	1:17:96
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
20.Hockenheim Long:	1:42:11
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
21.Charlton:	0:26:62
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój	
22.Las Vegas:	0:28:74
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
23.Sears Point:	1:03:23
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
24.Nurburgring Short:	0:52:38
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
25.Hockenheim Short:	0:46:90
Tomasz Giteń z Rzeszowa	
26.Rockingham Oval:	0:28:82
Szymon Derleta z Jastrzębia Zdrój	
27.Rockingham Road:	1:19:00
Tomasz Giteń z Rzeszowa	

Nagrody

w postaci padów w tym miesiącu otrzymują:

Dawid Wilman
Rafał Marzec

WRC EXTREME

MONACO:

1 1:53.63	Przemysław Kominski ze Sremsu
2 3:49.69	Przemysław Kominski ze Sremsu
3 6:08.04	Przemysław Kominski ze Sremsu
4 2:29.96	Przemysław Kominski ze Sremsu
5 3:44.44	Przemysław Kominski ze Sremsu
6 3:46.70	Przemysław Kominski ze Sremsu
7 2:52.80	Przemysław Kominski ze Sremsu
8 6:15.09	Przemysław Kominski ze Sremsu
9 2:16.74	Przemysław Kominski ze Sremsu

SZWECJA:

1 1:58.02	Michał Misak z Pabianic
2 3:04.45	Michał Misak z Pabianic
3 5:30.13	Przemysław Bednarek z Katowic
4 2:35.87	Janusz Cabon z Wrocławia
5 3:08.38	Michał Misak z Pabianic
6 3:02.38	Michał Misak z Pabianic
7 3:32.19	Michał Misak z Pabianic
8 5:03.14	Michał Misak z Pabianic
9 2:03.07	Przemysław Bednarek z Katowic

FRANCJA:

1 1:50.86	Michał Misak z Pabianic
2 3:39.86	Przemysław Kominski ze Sremsu
3 6:36.96	Janusz Cabon z Wrocławia
4 2:59.13	Przemysław Kominski ze Sremsu
5 3:48.74	Przemysław Kominski ze Sremsu
6 3:40.23	Przemysław Bednarek z Katowic
7 2:40.66	Michał Misak z Pabianic
8 6:03.73	Przemysław Kominski ze Sremsu
9 1:51.45	Przemysław Kominski ze Sremsu

HISZPANIA:

1 2:58.11	Przemysław Bednarek z Katowic
2 3:49.10	Michał Misak z Pabianic
3 5:29.74	Michał Misak z Pabianic
4 2:46.49	Janusz Cabon z Wrocławia
5 4:15.11	Przemysław Bednarek z Katowic
6 4:14.67	Michał Misak z Pabianic
7 2:38.11	Janusz Cabon z Wrocławia
8 5:27.12	Michał Misak z Pabianic
9 2:55.86	Michał Misak z Pabianic

CYPR:

1 4:09.92	Michał Misak z Pabianic
2 2:25.33	Michał Misak z Pabianic
3 3:27.46	Przemysław Bednarek z Katowic
4 2:50.31	Przemysław Bednarek z Katowic
5 4:38.06	Michał Misak z Pabianic
6 4:19.38	Michał Misak z Pabianic
7 2:55.02	Przemysław Bednarek z Katowic
8 7:27.22	Michał Misak z Pabianic
9 4:10.91	Michał Misak z Pabianic

ARGENTYNA:

1 1:37.64	Michał Misak z Pabianic
2 5:03.16	Michał Misak z Pabianic
3 7:43.03	Michał Misak z Pabianic
4 3:40.21	Michał Misak z Pabianic
5 5:11.22	Michał Misak z Pabianic
6 5:03.67	Michał Misak z Pabianic
7 3:34.90	Michał Misak z Pabianic
8 7:32.99	Michał Misak z Pabianic
9 1:35.53	Michał Misak z Pabianic

GRECJA:

1 3:21.47	Michał Misak z Pabianic
2 2:58.01	Przemysław Bednarek z Katowic
3 8:38.24	Przemysław Bednarek z Katowic
4 3:03.71	Michał Misak z Pabianic
5 3:02.05	Michał Misak z Pabianic
6 2:55.92	Michał Misak z Pabianic
7 3:08.78	Przemysław Bednarek z Katowic
8 6:40.56	Michał Misak z Pabianic
9 3:27.08	Michał Misak z Pabianic

KENYA:

1 3:06.71	Janusz Cabon z Wrocławia
2 3:26.11	Michał Misak z Pabianic
3 5:12.58	Michał Misak z Pabianic
4 2:44.33	Michał Misak z Pabianic
5 3:24.97	Michał Misak z Pabianic
6 3:30.55	Michał Misak z Pabianic
7 2:43.91	Michał Misak z Pabianic
8 5:27.95	Michał Misak z Pabianic
9 3:08.61	Janusz Cabon z Wrocławia

FINLANDIA:

1 0:52.38	Przemysław Bednarek z Katowic
2 3:30.57	Przemysław Kominski ze Sremsu
3 4:06.56	Przemysław Bednarek z Katowic
4 1:47.38	Michał Misak z Pabianic
5 3:30.84	Przemysław Kominski ze Sremsu
6 3:25.65	Przemysław Kominski ze Sremsu
7 1:43.37	Przemysław Bednarek z Katowic
8 4:01.75	Przemysław Kominski ze Sremsu
9 0:54.51	Michał Misak z Pabianic

NIEMCY:

1 1:07.10	Michał Misak z Pabianic
2 3:15.13	Michał Misak z Pabianic
3 3:57.21	Michał Misak z Pabianic
4 1:45.65	Michał Misak z Pabianic
5 3:26.51	Michał Misak z Pabianic
6 3:16.49	Michał Misak z Pabianic
7 1:33.36	Michał Misak z Pabianic
8 3:52.44	Michał Misak z Pabianic
9 1:09.04	Michał Misak z Pabianic

WŁOCHY:

1 3:20.05	Michał Misak z Pabianic
2 5:10.42	Michał Misak z Pabianic
3 5:56.38	Michał Misak z Pabianic
4 4:12.11	Przemysław Bednarek z Katowic
5 5:15.02	Przemysław Bednarek z Katowic
6 5:14.03	Michał Misak z Pabianic
7 3:50.29	Przemysław Bednarek z Katowic
8 5:32.31	Michał Misak z Pabianic
9 3:16.59	Michał Misak z Pabianic

NOWA ZELANDIA:

1 0:53.69	Michał Misak z Pabianic
2 3:48.32	Michał Misak z Pabianic
3 4:41.67	Michał Misak z Pabianic
4 1:52.19	Michał Misak z Pabianic
5 3:40.07	Michał Misak z Pabianic
6 3:44.44	Michał Misak z Pabianic
7 1:49.21	Michał Misak z Pabianic
8 4:24.70	Michał Misak z Pabianic
9 0:48.96	Michał Misak z Pabianic

AUSTRALIA:

1 0:59.05	Michał Misak z Pabianic
2 3:25.71	Michał Misak z Pabianic
3 5:04.05	Michał Misak z Pabianic
4 1:52.29	Michał Misak z Pabianic
5 3:26.13	Michał Misak z Pabianic
6 3:23.83	Michał Misak z Pabianic
7 1:58.27	Michał Misak z Pabianic
8 5:19.73	Michał Misak z Pabianic
9 0:58.76	Michał Misak z Pabianic

WIELKA Brytania:

1 1:26.07	Przemysław Bednarek z Katowic
2 3:34.03	Przemysław Bednarek z Katowic
3 6:22.05	Michał Misak z Pabianic
4 2:55.13	Przemysław Bednarek z Katowic
5 3:26.56	Michał Misak z Pabianic
6 3:29.04	Przemysław Bednarek z Katowic
7 2:58.52	Michał Misak z Pabianic
8 2:20.65	Przemysław Bednarek z Katowic
9 1:26.52	Michał Misak z Pabianic

TELEXTREME

W GT3 możemy zobaczyć kosał na trasie Tahiti Maze. Proste, łatwe i przyjemne. Nagroda za prawidłową odpowiedź lecie do Dawida Wilmana z Głubczyc. Jestem ciekaw czy teraz także będzie tak łatwo. Pytanie skierowane jest do wszystkich "burnoutowiczów" i jak mi dane było się przekonać - nie należy do prostych (może inaczej, trochę trzeba się nusić). Autorem tego pytania jest Rafał Marzec z Chirzanowa.

Pytanie:

NA KTÓRYCH TRASACH W BURNOUT 2 (WYSTARCZY PODAC JEDNĄ, MOŻEMY ZAULAWIĆ BUDYNEK PRZYPOMINAJĄCY BIAŁY DOM DLA ULATWIENIA PODAM, IŻ NA JEGO SZCZYTIE POWIEŚA AMERYKANSKA FLAGA.

Termin: do 2 maja 2003 r.

FORMULA ONE 2002

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Malabo	1 21.715	Adam Haski ze Świętochłowic
Sepang	1 26.312	Adam Haski ze Świętochłowic
Interlagos	1 05.823	Adam Haski ze Świętochłowic
Imola	1 14.509	Tomasz Giteń z Rzeszowa
Bercano	1 11.929	Adam Haski ze Świętochłowic
A1 Ring	1 09.501	Adam Haski ze Świętochłowic
Monza	1 09.269	Tomasz Giteń z Rzeszowa
Montreal	1 09.814	Adam Haski ze Świętochłowic
Nurburgring	1 24.438	Adam Haski ze Świętochłowic
Silverstone	1 15.458	Adam Haski ze Świętochłowic
Magny Course	1 06.278	Adam Haski ze Świętochłowic
Hockenheim	1 12.808	Adam Haski ze Świętochłowic
Hungaroring	1 05.743	Adam Haski ze Świętochłowic
Spa	1 38.770	Adam Haski ze Świętochłowic
Monza	1 19.729	Adam Haski ze Świętochłowic
Indianapolis	1 06.841	Adam Haski ze Świętochłowic
Suzuka	1 30.890	Adam Haski ze Świętochłowic

BURNOUT 2

Time Attack:		
Arpaci Terminal 3	0:33.933	Tobiasz Peszel z Chybi
Arpaci Terminal 1&2	1:19.433	Rafał Marzec z Chirzanowa
Interstate Loop	1:00.716	Rafał Marzec z Chirzanowa
88 Interchange	2:18.333	Tobiasz Peszel z Chybi
Palm Bay Heights	1:04.800	Tobiasz Peszel z Chybi
Palm Bay Marina	1:28.466	Tobiasz Peszel z Chybi
Sunrise Valley Downtown	0:41.216	Rafał Marzec z Chirzanowa
Sunrise Valley Springs	1:06.666	Rafał Marzec z Chirzanowa
Big Surf Grove	1:02.450	Robert Nacinski z Radzionkowa
Big Surf Shores	1:38.633	Rafał Marzec z Chirzanowa
Crystal Summit Peak	0:44.616	Tobiasz Peszel z Chybi
Crystal Summit Lake	2:08.199	Rafał Marzec z Chirzanowa
Ocean Sprint	1:47.216	Rafał Marzec z Chirzanowa
Heartbreak Hills	1:43.883	Rafał Marzec z Chirzanowa
Freeway Dash	1:59.533	Rafał Marzec z Chirzanowa
Arpaci Terminal 3 (R)	0:33.933	Tobiasz Peszel z Chybi
Arpaci Terminal 1 & 2 (R)	1:19.866	Tobiasz Peszel z Chybi
Interstate Loop (R)	1:00.566	Tobiasz Peszel z Chybi
88 Interchange (R)	2:15.900	Tobiasz Peszel z Chybi
Palm Bay Heights (R)	1:05.166	Rafał Marzec z Chirzanowa
Palm Bay Marina (R)	1:27.800	Rafał Marzec z Chirzanowa
Sunrise Valley Downtown (R)	0:43.066	Rafał Marzec z Chirzanowa
Sunrise Valley Springs (R)	1:07.160	Tobiasz Peszel z Chybi
Big Surf Grove (R)	1:06.666	Tobiasz Peszel z Chybi
Big Surf Shores (R)	1:39.333	Tobiasz Peszel z Chybi
Crystal Summit Peak (R)	0:43.116	Rafał Marzec z Chirzanowa
Crystal Summit Lake (R)	2:01.516	Rafał Marzec z Chirzanowa
Ocean Sprint (R)	1:43.750	Rafał Marzec z Chirzanowa
Heartbreak Hills (R)	1:43.583	Rafał Marzec z Chirzanowa
Freeway Dash (R)	2:05.083	Rafał Marzec z Chirzanowa

Cresk:

1)	42.275.128	Paweł Kowalski z Wałbrzycha
2)	79.706.704	Zbigniew Stawca z Warszawy
3)	99.378.512	Robert Nacinski z Radzionkowa
4)	26.425.388	Zbigniew Stawca z Warszawy
5)	75.352.700	Zbigniew Stawca z Warszawy
6)	92.328.374	Paweł Kowalski z Wałbrzycha
7)	34.999.800	Artur Sawicki z Legionowa
8)	17.822.027	Zbigniew Stawca z Warszawy
9)	81.778.216	Paweł Kowalski z Wałbrzycha
10)	25.500.620	Paweł Kowalski z Wałbrzycha
11)	26.843.504	Janusz Wojewoda z Zielonej Gory
12)	59.034.240	Paweł Kowalski z Wałbrzycha
13)	52.359.980	Barbara Polach z Kudowy
14)	24.752.858	Zbigniew Stawca z Warszawy
15)	41.155.308	Zbigniew Stawca z Warszawy

colin mcrae rally

1) 1:58.94 Przemysław Bednarek z Katowic	1) 2:50.46 Przemysław Bednarek z Katowic	1) 2:46.92 Emilien Luvic z Caricwy
2) 1:40.39 Przemysław Bednarek z Katowic	2) 2:21.22 Przemysław Bednarek z Katowic	2) 2:42.28 Emilien Luvic z Caricwy
3) 1:38.19 Przemysław Bednarek z Katowic	3) 2:30.49 Przemysław Bednarek z Katowic	3) 2:44.44 Sławomir Kowalski z Krakowa
4) 2:16.69 Przemysław Bednarek z Katowic	4) 2:29.26 Przemysław Bednarek z Katowic	4) 3:16.04 Sławomir Kowalski z Krakowa
5) 2:02.67 Przemysław Bednarek z Katowic	5) 2:45.48 Przemysław Bednarek z Katowic	5) 2:41.48 Sławomir Kowalski z Krakowa
6) 2:10.09 Przemysław Bednarek z Katowic	6) 2:57.21 Przemysław Bednarek z Katowic	6) 2:29.14 Sławomir Kowalski z Krakowa
7) 1:45.87 Przemysław Bednarek z Katowic	7) 1:08.37 Przemysław Bednarek z Katowic	7) 1:06.04 Emilien Luvic z Caricwy
1) 2:43.00 Emilien Luvic z Caricwy	1) 1:56.31 Emilien Luvic z Caricwy	1) 2:15.84 Emilien Luvic z Caricwy
2) 2:31.04 Emilien Luvic z Caricwy	2) 2:27.04 Emilien Luvic z Caricwy	2) 2:04.80 Emilien Luvic z Caricwy
3) 2:04.07 Emilien Luvic z Caricwy	3) 2:35.28 Emilien Luvic z Caricwy	3) 1:47.97 Emilien Luvic z Caricwy
4) 2:39.24 Emilien Luvic z Caricwy	4) 2:31.83 Emilien Luvic z Caricwy	4) 2:00.52 Emilien Luvic z Caricwy
5) 1:52.52 Emilien Luvic z Caricwy	5) 2:56.76 Sławomir Kowalski z Krakowa	5) 2:35.94 Sławomir Kowalski z Krakowa
6) 2:37.08 Emilien Luvic z Caricwy	6) 2:11.00 Emilien Luvic z Caricwy	6) 2:23.16 Emilien Luvic z Caricwy
7) 1:14.12 Emilien Luvic z Caricwy	7) 1:14.48 Emilien Luvic z Caricwy	7) 1:12.16 Emilien Luvic z Caricwy



GAMERA

site Admin



Dołączył: 03-03-2003
Posty: 2
Skąd: Radz onków

WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

Wysłany: 09-04, 2003 14:17

Nawet nie sądziłem, że nasze społeczeństwo konsalowe jest tak podzielone, i to niekiedy szamizmatycznie w sprawie problemu o którym milisi milsi podyskutowal (dla przyp. "Colin 3 versus WRC 2"). Aby nie wprowadzać chaosu w dyskusji, postanowiłem podzielić zwolenników i przeciwników obu gier, a nie jak to chciałbym zrobić - wrzucić posty po kolei. Niektóre listy były napisane, powiedzieliśmy "asio" i bardzo rozległe, więc aby w większości się nie powtarzać, pozwolę sobie pomyśleć najważniejsze i problematyczne wątki. Dyskusja ta leci oczywiście dalej, na następny miesiąc, więc materia (we w mój kulturowy sposób, hehe) ustosunkowić się do poniżej opublikowanych postów. Zaznaczę też czyjeś osoby dotyczy Wasze odpowiedzi.

Oto kolejne tematy (nadał Rafał Wisniewski), które w zależności od natężenia listów i e-maili będą systematycznie zamieszczane w naszym forum dyskusyjnym (czekam na kolejne tematy do dyskusji)

- * "Która część GRAN TURISMO jest według Ciebie najlepsza - i dlaczego?"
- * "Najgorsza gra wyscigowa w którą miałeś okazję zagrać?"
- * "Czy wyświły na konsole muszą być przytymowane do symulatorów, czy arcade'owy model jazdy ma przebiec wśród wyświły?"
- * "Czy Twoim zdaniem jazda samochodem w grach wyscigowych pomaga w jeździe samochodem w realnym świecie?"

prof. pw. ema. www.

ZWOLENNICY GRY COLIN MCRAE RALLY 3

Wysłany: 09-04, 2003 14:50

(...) model jazdy mówi wszystko. Co z tego, że WRC jest ładnie zrobione, że grała jest wyrażenie i ostrzeżenia, mam to gdzieś, wolę gorszą grafikę, ale że to mam realistyczne prowadzenie samochodu. (...)

Mariusz Fryz z Bytomia

(...) Nie zraża mnie to, że jeżdżę Focusem, albo to że nie mogę sobie poznać parametrów samochodów w Stages. Przy polubieniu czasów do "Kacika" - wszyscy mają równe szanse - liczy się tylko jazda i jeszcze raz jazda o nie jak to można zauważyć w GT3 ktoś ma potencjał i złyk do prowadzenia samochodu, ale nie potrafi ustawić jego części przez to przegrywa z kims słabszym, ale za to dobytym w ustawieniach. Można to było zauważyć w półfinale turnieju GT3 gdzie prawdopodobnie ten mójw zadowolony, iż Piętaszewski przegrał z bardzo dobrym taktykiem w ustawieniach. Cośtam (oczywiście nie neguję jego umiejętności). (...)

Adam Klusko z Warszawy

(...) co z tego, że nie ma licencji, co z tego, że brakuje oryginalnych nazwisk? Czy przez to mam kupić WRC2 którego model jazdy to wielka porażka? Nie rozumiem dlaczego wszyscy dowolają się do tego elementu, przecież wygląd i parametry wozów odpowiadają tym z prawdziwych rajdów a to że na końcu nie ma symbolu "WRC" nie powinno chyba mieć wpływu na ocenę gry (...)

andmiorx@wp.pl

(...) WRC2 to masowka, nawracali tych panstw i tras tyle, że można się pogubić, a nie robić się ona zwykłą niczym. Kilka dołożonych budynków, trochę deszczu czy mgły i już każdy się tym jara, że coś to za wyspaną grafikę ma to WRC2. W COLINIE 3 mamy dużo mniej OS-ów, ale za to każdy jest inny, każdy charakteryzuje się szczegółami i inną specyfiką jazdy. Wróćcie jeszcze do WRC2, to proste

prof. pw. ema. www.

REKORDY DO "GRAN TURISMO 3" MAZDA DEMIO GL-X

Trasy asfaltowe:

1. Super Speedway	0,38,957	Szymon Kuśnierz z Oleśnicy
2. Mid-field II	1,17,790	Krzysztof Sójka ze Szczecina
3. Trial Mountain	1,27,836	Michał Piętaszewski z Niechorza
4. Tokyo R 246	1,45,099	Michał Piętaszewski z Niechorza
5. Grand Valley Speedway	2,00,180	Michał Piętaszewski z Niechorza
6. Laguna Seca	1,26,191	Michał Piętaszewski z Niechorza
7. Rome Circuit	1,28,966	Michał Piętaszewski z Niechorza
8. Deep Forest	1,17,690	Tomasz Gienis z Rzeszowa
9. Special Stage R 5	1,27,633	Michał Piętaszewski z Niechorza
10. Seattle Circuit	1,36,567	Michał Piętaszewski z Niechorza
11. Test Course	2,16,752	Szymon Kuśnierz z Oleśnicy
12. Apricot Hill	1,25,157	Michał Piętaszewski z Niechorza
13. Special Stage R11	2,01,505	Michał Piętaszewski z Niechorza
14. Cote d'Azur	1,39,545	Michał Piętaszewski z Niechorza
15. Complex String	4,28,529	Michał Piętaszewski z Niechorza
16. Special Stage R5 Wet	1,33,887	Michał Piętaszewski z Niechorza

Trasy asfaltowe odwrócone:

1. Mid-field II	1,18,223	Krzysztof Sójka ze Szczecina
2. Trial Mountain II	1,31,211	Bartek Matuszewski z Zamościa
3. Tokyo R 246 II	1,47,872	Adam Haski ze Świętochłowic
4. Grand Valley Speedway II	1,57,770	Krzysztof Sójka ze Szczecina
5. Rome Circuit II	1,31,869	Bartek Matuszewski z Zamościa
6. Deep Forest II	1,18,223	Tomasz Gienis z Rzeszowa
7. Special Stage R5 II	1,27,352	Bartek Matuszewski z Zamościa
8. Seattle Circuit II	1,39,768	Adam Haski ze Świętochłowic
9. Apricot Hill II	1,25,787	Bartek Matuszewski z Zamościa
10. Special Stage R11 II	2,03,769	Bartek Matuszewski z Zamościa
11. Special Stage R5 Wet II	1,32,545	Adam Haski ze Świętochłowic
12. Complex String II	4,30,865	Michał Piętaszewski z Niechorza

Trasy szutrowe:

1. Smokey Mountain	1,15,555	Michał Piętaszewski z Niechorza
2. Swiss Alps	1,21,804	Michał Piętaszewski z Niechorza
3. Tahiti Circuit	1,35,491	Michał Piętaszewski z Niechorza

4. Tahiti Maze 1,58,843 Michał Piętaszewski z Niechorza

Trasy szutrowe odwrócone:

1. Smokey Mountain II	1,16,318	Adam Haski ze Świętochłowic
2. Swiss Alps II	1,21,473	Adam Haski ze Świętochłowic
3. Tahiti Circuit II	1,34,459	Adam Haski ze Świętochłowic
4. Tahiti Maze II	1,59,352	Adam Haski ze Świętochłowic

0-400:

1.	13,769	Artur Świrski ze Szczecinka
2.	13,787	Bartek Matuszewski z Zamościa
3.	13,814	Zbigniew Staciwa z Warszawy

0-1000:

1.	24,366	Artur Świrski ze Szczecinka
2.	24,382	Bartek Matuszewski z Zamościa
3.	24,390	Zbigniew Staciwa z Warszawy

Prędkość:

1.	279,3	Bartek Matuszewski z Zamościa i Przemysław Motak z Kłisina
2.	279,2	Zbigniew Staciwa z Warszawy Szymon Kuśnierz z Oleśnicy
3.	279,1	Artur Świrski ze Szczecinka



ZWOLENNICY WRC II: EXTREME

Wysłany: 09-04, 2003 14:50

(...) to, co zrobiono z COLINem 3, to wielki wstyd. Brak licencji ("nazwiska z książki telefonicznej" - hababa słowa HIV'a), brak wskaźnika czasowego przy naprawach między OS-ami, jak brak wskaźnika czasu. To, że trzeba je sobie napisać, wygrę, to jeszcze rozumiem, ale dlaczego aby je założyć trzeba powtarzać dany wyścig w tym polistwo? Przecież to absurd, by najpierw jechać np. w Szwecji na normalnych oponach, by potem, po wygraniu całego państwa, dostać opony na śnieg. Aby je wykorzystać musiałem powtarzać cały Championship po zakończeniu tego pierwszego. (...)

Marcin Kuluszka z Brzegu

(...) Bez wątpienia WRC2. Gra, której podtytuł kopiarz się z PSX EXTREME, wyraźnie przewyższa COLINa walorami "kibicowskim" pełną licencją, a co za nią idzie wszystkie rajdy sezonu rozgrywane oczywiście w warunkach (na ile to możliwe) udających rzeczywistość, większą ilość samochodów (wszystkie biorące udział w sezonie 2002) oraz licencjonowanych kierowcy. Niby małe rzeczy, a cieszą jak cholera. bo o ile większa jest przyjemność wygrania z Gronholtem, Mistrzem Świata, niż z jakimś kalem wyrażającym się w książce telefonicznej. Licencja pozwala również odnieść losy zrealizowanego sezonu i udowodnić, że 206 s'ko wcale nie jest najlepszą rajdówką. Tego COLIN nieświadomości nie zagwarantował. W kwestii modelu jazdy zabawa się podzieliła na optykę ze WRC2 - realniejsze zachowanie pojazdu niemal w każdych warunkach. Skoki są co prawda nieco skoczniejsze, ale samochód służy do jeżdżenia, a nie latania. WRC2 kasuje COLINa 3 także pod względem tras - są znacznie dłuższe, w CMR wszystkie przypominają Super OS-y, nie pozwalają tak naprawdę wczuć się w rajdowe realia - jeśli coś się zacznie sparać, to nie ma problemu, bowiem zaraz będzie w serwisie, który odstaje od poziomu prezentowanego przez strefy napraw ze WRC2. Tam wszystko wygląda jak w rzeczywistości, można dostać karny czas, co potęguję feeling. Ciężkie wypadki porównanie modelu jazdy - w WRC2 zachowanie pojazdów na szlaku jest dopracowane niemal do perfekcji, z kolei na asfalcie obie produkcje wykazują arcade'owe naleciałości - w tej kwestii bardziej spisał się COLIN, w którym pomimo że pojazdy zachowują się bardzo nerwowo, jest zdołał większej satysfakcji. Graficznie WRC2 nieznacznie dominuje. Nieco lepsze tekstury i ich większe zróżnicowanie (nawierzchnie!!!) pozwalają lepiej wyprzedzać się o programistów z SONY COLIN nie lepiej zrealizowane zaszczenia - zakres większy od WRC2, ponadto samochody łatwiej się niszczy, dobrze, bowiem w WRC2 odporność pojazdu zdaje się być wygórowana i aby dokonać konkretnej demolkii, trzeba włożyć w to sporo pracy i zapasu. Werdykt może być jeden - rozegrałś mistrzostwa w WRC2 wszystkimi dostępnymi pojazdami - kupuj COLINa, jeśli nie... przed Tabą duża dobra zabawa. (...)

mr.kosar@interia.pl

(...) Time Trial (nazwany tutaj Stages) nie posiada setingu. Co jest, do diabła? To po cholere jadę tym polubianym Focusem w Championship - zdobywam le porabane części do samochodu, a potem nawet ich nie mogę wykorzystać! (...) Późobyłbym test samochodów w cholerę, a i tak ma da się nim sapać w Championship, tylko w Time Trialu. Co jest, przecież w poprzednich częściach takiej głupoty nie było? (...) Krzysztof Wąziński z Opola

(...) HIV w recenzji pisał o trudnym do biału modelu jazdy. Ja bym to spróbował - niech "dzieciaki", które nie umieją sobie z nim poradzić, kupią COLINa 3 i im niech sobie jeżdżą. Co to za realizm, jak przychwilu nieważnym jednym wgnatamy błachę czy oświadczyć się o bandę lub skarpę jeżdżemy dalej i zajmujemy wysokie miejsce? Spróbujcie to zrobić w WRC2, już to widzę. Ten trudny do biału model jazdy - wg HIV'a, to nie innego jak zarządzić realizm jazdy, przy którym trzeba zachować pełną koncentrację od samego startu do samej mety. Można zapomnieć o drabaniu podczas jazdy w nosie czy popijaniu kufła z piwem - chwila nieuwagi? OS w płacy (...)

gizmo24@interia.pl

(...) porównując obie gry nępnęją czasu spędzaniem przy oznakowaniu tras. O ile WRC2 w tym temacie wypadło celując, a tyle COLIN blednie z OS-u na OS. Płat mi maw, że mam "ostre w prawo", a droga lea "w lewo", a ten jęga "w prawo" mam to jakieś 10 sekund. O ile w normalnych warunkach można dać sobie z tym jakos radę, o tyle na krętych i mało widocznych OS-ach da się pogubić na makska. Bez znajomości OS-u i wrodzonego wyczucia wypadnie z trasy będzie szybsze niż sobie myślicie, no, chyba że predkość nie przekracza 50 km/h. (...)

pluka@sobieraj.poczta.pl

(...) może się czepiam, ale wg mnie graficznie COLIN 3 także nie ma co startować do WRC2. Szkoda że nie widziałem wersji na X-a, która jest podobna ładniejsza, ale chyba Twoje założenie co do tego pytania były takie, że porównujemy wersje na PS2. (...)

Grzegorz Bardar z Wrocławia

(...) Jadę i nie wiem który jestem. Te chwile tobelki przed kolejnym OS-em wiele nie rozjaśniają. Proszę zobaczyć, jak to zostało rozwiązane w WRC2 jasno i przejrzysto. Po każdym OS-u wiem ile mam straty, ile przewagi, czy mam odpuszczyć czy gonić. (...)

Kamil Koper z Warszawy

(...) za co więc podchwilił CODEMASTERS? Hm, myślę że jeden z plusów to wyeliminowanie tych wszystkich szalek, która nie miały nic wspólnego z realizmem w poprzednich częściach plus bardzo dobry model jazdy. To chyba wszystko, więc by kankurować z WRC2 - to jednak za mało. (...)

andrzajzajarski@wp.pl

(...) To gra to jedyny, pełny symulator rajdów WRC, więc nie rozumiem, dlaczego manasy tego sportu napolegają się na COLINa 3, który nie dorasta jej do pięt. Ludzie, prowadź test tylko jedna: COLIN iśmiel tylko do drugiej części, po jej wyścigu WRC2 jego gwiazda zgęsta. (...) Kuba Płowski ze Szczecina



FORMULA 1

Czy wiecie, że:

- * Silniki używane w Formule 1 osiągają obroty dochodzące do 18000 na minutę.
- * Urządzenia służące do tankowania bolidów zostały "zapozyczone" z lotnictwa.
- * Długość kodu źródłowego oprogramowania używanego w bolidzie Formuły 1 dochodzi do 500 000 linii.
- * Paliwo używane do napędzania bolidów Formuły 1 jest prawie identyczne z benzyną bezolowową, którą możemy kupić na stacjach benzynowych.
- * Przeciężenia jakim poddawani są kierowcy Formuły 1 dochodzą do 4G (4 razy większe niż przyciąganie ziemskie), podczas gdy w odrzutach pasażerskich nie przekracza 1G.
- * Tętno kierowców F1 dochodzi czasami do 200 uderzeń na min.
- * Kierowca wypija w ciągu 1 wyścigu 4-5 butelek wody mineralnej.
- * Czasami przy wychodzeniu z zakrętów kierowcy tracą na chwilę przytomność.
- * Każdy kierowca F1 musi reagować 5 razy szybciej niż kierowca normalnego samochodu, żeby nie doszło do wypadku.
- * Wstrząsy w bolidzie są tak duże, że kiedyś Mansell stracił czucie w nogach.

GAME BOY ADVANCE

PIGULA 'NIUSÓW'

✓ Potrójny sukces NINTENDO. ZELDA: THE WIND WAKER została okrzyknięta najlepiej sprzedającą się w chwili obecnej grą konsolową w USA (ponad 600 tys. pre-orderów, blisko milion sprzedanych kopii), zwiększając popyt na GCN o 20%. Jeszcze lepszymi wynikami poszczycić się może Pokemon Ruby / Sapphire, który powędrował do amerykańskich sklepów w ilości 2,2 mln egzemplarzy. Nie są znane wyniki sprzedaży, biorąc jednak pod uwagę popularność gry w Japonii (do japońskich domów trafiło już blisko 4,5 mln kopii) można przypuszczać, iż są równie imponujące. Europejski rynek podbija zaś GBA SP - w pierwszym tygodniu sprzedaży nabywców znalazło 200 tys. konsolek, przy czym średnia wieku kupującego wynosi ok. 23 lata. Pierwszych 400 tys. nabywców dostanie też zniżkę na zakup GCN w wysokości 50 Euro, a więc 1/3 wartości konsoli. To się nazywa promocja! [kilu]

✓ NINTENDO nie byłoby sobą bez wypuszczenia przy każdej okazji specjalnych edycji swoich konsol. Tym razem padła na GBA SP, który od 25 kwietnia sprzedawany będzie w limitowanej serii. Zarówno pudełko, jak i sama konsolka mają pomarańczowy, metaliczny kolor i nawiązują do jednego z trzech pokémonów znanych z Pokemon Ruby / Sapphire - Tarchica, którego wizerunek widoczny jest zresztą na przykrywającej ekran klapkę. Wydany dla uczczenia 10-letniej rocznicy serii Pokemon GBA SP Orange sprzedawany będzie wyłącznie w japońskim, zlokalizowanym w Tokio i Kyoto Pokemon Center, w cenie 11,500 jenów, a więc takiej samej, jak normalna wersja konsoli. Pre-ordery przyjmowane są od 11 kwietnia, zestaw zamówić też można przez Internet. Nie wiadomo na razie, czy konsola dostępna będzie poza granicami Japonii. [kilu]



✓ Na Game Developers Conference w San Jose oraz zakończonych niedawno CeBIT 2003, firma adile Systems zademonstrowała swój najnowszy produkt - JAMID-100K. Ów przeznaczony dla developerów zestaw składa się z narzędzi służących do tworzenia na GBA aplikacji napisanych w języku java, bazujących na przemysłowym standardzie MIDP 2.0. Wchodzący w skład zestawu kartirid JAMID posiada wystarczającą ilość pamięci i wydajny mikroprocesor aJ-100, dzięki czemu możliwe staje się uruchamianie na konsoli liczących w tysiącach aplikacji i gier stworzonych z myślą o posiadaczach telefonów komórkowych nowej generacji i PDA, przy jednoczesnym słuchaniu muzyki zapisanej w formacie MP3. W planach firmy jest stworzenie portalu, z którego użytkownicy ściągając będą zarówno darmowe, jak i odpłatne programy na konsolę za pośrednictwem PC, najpierw jednak muszą pojawić się firmy skłonne produkować przeznaczoną dla normalnych użytkowników wersję JAMID. Składający się z modułu java, okablowania i oprogramowania zestaw sprzedawany jest od początku kwietnia w cenie 199 USD. [kilu]



✓ Jedną z najlepszych, a zarazem ostatnich platformówek na GBC już niebawem doczeka się kontynuacji, tym razem na GBA. Mowa oczywiście o wydanej w mocno ograniczonym nakładzie SHANTAE przygotowanym sequelu, który zajmuje się team WAY FORWARD. Gra ma być bardziej rozbudowana i dłuższa od poprzedniczki, będzie też wykorzystywać moc drżącą w układach konsolki. Elementem wyróżniającym SHANTAE spośród szeregu platformówek jest fakt posiadania przez śliczną, orientalną bohaterkę zdolności przeistaczania się w ptaka, słonia, syrenę i małpkę, ciekawie zapowiadają się też wykorzystano już w PSX'owym LOMAXie możliwości przechodzenia z pierwszego planu na dalszy (wielowarstwowa, interaktywne tło). Gra posiadać będzie również rozbudowany, wymagający tylko jednego cartu tryb Multiplayer dla czterech graczy. Niestety, najmłodsze dziecko WAY FORWARD nie posiada jeszcze wydawcy, a co za tym idzie - data premiery, czy wręcz tytuł nie są znane. Jedno jest pewne: warto czekać! [kilu]



✓ Większość z Was pamięta zapewne 8-bitowy hit sprzed lat, w którym strzelaliny do wlatujących zza krzaków kaczek przy pomocy podłączanego do Pegasusa lightguna. Do czasów świetności "Duck Hunt" nawiązuje najnowszy produkt ZUXXEZ, CHICKEN SHOOT, posiadaczom PC znany lepiej jako "Kurka Wodna". Gra ma być typową strzelaliną "z celowniczym", przepelnioną humorem i oferującą niespotykanej na GBA jakości tła. Proste zasady (dwa tryby + Multiplayer, sześć broni; "strzelaj do wszystkiego, co się rusza") mają iść w parze z wysoką grywalnością, nie oczekiwaliśmy jednak, że gra zdobędzie taką popularność, jak pocetowy pierwowzór. Data premiery - nieznana [kilu]

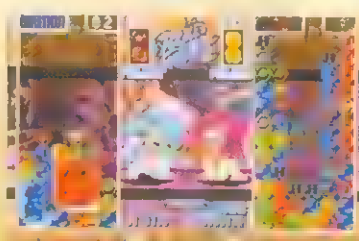


PUZZLE FIGHTER II TURBO

Brick Fighter?

Wydany pierwotnie na automaty arcade, a następnie przeniesiony na PlayStation, Saturna i DC, SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO wydaje się być idealną grą dla kieszonek - prosty, natychmiastowy, bardzo grywalny (Ściera: to jedna z najlepszych gier logicznych!), o banalnych zasadach, potrafi dostarczyć o wiele więcej zabawy, niż niejedna znacznie bardziej złożona gra. Nie znaczy to, że SPFII pozbawiony jest głębi, wręcz przeciwnie, po opanowaniu podstawowych reguł zabawy odkrywamy jego drugie, prawdziwe dno. Spytać, z czym w ogóle mamy do czynienia? SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO jest układanką (lub, jak powiedzieliby niektórzy - grą logiczną) w stylu PUYO PUYO, z elementami popularnych białek 2D CAPCOMu - STREET FIGHTER 2 i DARK STALKERS. Wygląda to tak, że my układamy klocki, a tuż obok, w małym okienku walczą ze sobą postaci w wersji super-deformowanej. Podstawowym zadaniem jest stawianie obok siebie elementów tego samego koloru, a następnie detonacja ich przy pomocy klocka o odpowiedniej barwie. Czym więcej reakcji łańcuchowych uda nam się wywołać, tym większe straty poniesie przeciwnik. Nowością w wersji na GBA jest opcja Street Puzzle (nb. obok Arcade podstawowy tryb dla jednego gracza), w której odkrywamy dodatkowe tryby, postaci czy stroje. Jest też oczywiście Multiplayer, niestety, z bliżej nieokreślonych przyczyn (ograniczenia sprzętowe?) wymagający aż dwóch kopii gry. A szkoda

gdyby nie to - gra byłaby z pewnością najlepszą multiplayerówką na GBA. Substytut stanowi tryb Versus, w którym graczy ma do dyspozycji... połowę konsolki (i klawisze lewo, prawo i "L" lub "A", "B" i "R"). Nie jest to jednak rozwiązanie zbyt wygodne. Gracze nie do czynienia mamy ze standardem - jest ładnie i kolorowo, postacie są świetnie animowane i zachowują się zabawnie, klocki jednak, podobnie jak sam ekran gry mogłyby być większe. Zmiksowana muzyka i zremasterowane speechy brzmią za to świetnie i od razu kojarzą się z "budą z grami". Przyznam, że od



konwersji jednej z moich ulubionych gier CAPCOMu oczekiwałem więcej, generalnie jednak oprócz nieco niedopracowanego Multi, tytułowi temu nie można nic zarzucić, co więcej - warto się nim zainteresować ze względu na bonusy (żywność!) i nawiązania do serii SF. [kilu]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT

7.0/7.0/8.0
SPF miesznie na GBA
dwa carty do M.1

PERYFERIA: 2 GRACZY (MULTICARTIDGE)

8

007 nightfire

Tylko dla fanów Bond

Gry bazujące na serii filmów z Bondem, choć pełnoma wyjątkami - całkiem przeciętne, zawsze cieszyły się ogromną popularnością. Zazwyczaj iwinowe i krótkie, dobrze oddawały klimat filmu, były jednak na tyle widowiskowe, że przyciągały do ekranu nie tylko zaprzałych fanów gier wideo. NIGHTFIRE



wydany pierwotnie na "duże" konsole jest pierwszą grą z serii, która doczekała się tak dokładnej konwersji na handhelda: większość plansz stanowi uproszczone wersje lokacji z pierwowzoru. Przygotowany przez JV GAMES (BACKTRACK) port jest przy tym pierwszą strzelaliną na GBA korzystającą z tak zaawansowanego engine'u graficznego. W przeciwieństwie do innych

advancal'owych FPS-ów, grafika składa się tu z pokrytych teksturami, cienkowymi poligonami, jedynie przeciwnicy to dwuwymiarowe sprite'y. Niestety, użycie tak złożonego silnika nie mogło pozostać bez wpływu na działanie gry, która jest może grywalna, ale uciążliwym narzędziem, jeśli nie sposobem. Dodatkowo zabawę utrudnia przekombinowane sterowanie - możemy co prawda skakać, przykuczać, rozglądać się czy celować, rozłożenie przycisków jest jednak nieprzemysłowe i sprawia, iż nie raz wykonamy jakąś czynność wbrew naszej woli. Nie za dobrze sprawdza się też pseudo-analogowe sterowanie postacią - Bond "habiera przedkołki" dopiero po dłuższym przytrzymaniu kierunku, w dodatku wchodzenie po schodach przypomina wspinanie się po drabinie. Znacznie większą bolączką jest jednak brak Checkpointów. O ile na konsolach stacjonarnych na każde zadanie przypadało po kilka takich punktów, tak tutaj śmiertelny koniec misji oznacza Restart poziomu i wymusza zapamiętanie każdego detalu, łącznie z rozmieszczeniem przeciwników (skuteczny sposób na sztuczne przedłużenie zabawy, podobne zadanie ma również obecna w grze statystyka medale). Sporym minusem jest też brak wyraźnego zasygnalizowania trafienia naszej postaci (widac jedynie linie strzału), co wymusza częste kontrolowanie stanu zdrowia (zabili mnie? Gdzie, kiedy?). NIGHTFIRE z pewnością nie jest najlepszą strzelaliną na GBA, nie jest też jednak grą złą - mimo wielu niedorobek, zapewnia kilka chwil doskonałej zabawy, jest wymapający, dynamiczny i widowiskowy, a jak na grę na handhelda - rozbudowany. Jesteś fanem Bond'a - spróbuj, bo dla Ciebie powstał ten tytuł. Pozostali mogą odjąć od oceny jedno oczko. [kilu]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT

8.0/7.0/7.0
gra i ka filmowy klimat
patrz recenzja

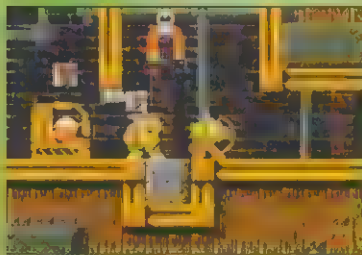
PERYFERIA: 1 GRACZ

7

THE LOST VIKINGS

Zagubieni Wikingowie

Dekadę temu wydana została - do dziś uważana za jedną z najlepszych gier action-puzzle-zręcznościowa THE LOST VIKINGS. Przygotowana gry zajęło mało znanemu wówczas trzyosobowemu teamowi Silicon & Synapse (od 1994 r. BLIZZARD) blisko dwa lata, wysiłek nie poszedł jednak na marne, gdyż produkt odniósł



niebawym sukces i trafił na wszystkie liczące się w tamtym okresie platformy: Amiga, PC, MegaDrive i SNES-a, firma zaś uznana została najlepszym twórcą software'u przez jeden z popularnych magazynów branżowych. Dziś, dla uczczenia

GAME BOY WERDYKT
ADVANCE BLIZZARD ACTION-PUZZLE

7 8 9
humor grywalność 8+
trak Save w środku levelu
PERYFERIA: 1 GRACZ

dziesiątej rocznicy wydania trzech pierwszych wielkich gier firmy utworzony został BLIZZARD CLASSIC ARCADE, w ramach którego ukaza się ROCK N' ROLL RACING, BLACK THORNE oraz opisywany THE LOST VIKINGS. Już w pierwszej chwili widzimy, iż gra nie jest zwykłą platformówką. Sterujemy tu bowiem nie jedną, lecz kilkoma postaciami, a mówiąc dokładniej - awanturczymi, roztrzępanymi, zagubionymi w czasie Wikingami. Każdy z bohaterów posiada inne umiejętności. Erik jest zwinny, umie też używać głowy (bynajmniej nie mam tu na myśli procesu zwanego myśleniem - to już jest zadanie Gracza). Baloo potrafi walczyć. Olaf zaś dysponuje tarczą, pełniącą też rolę podnóżka. Kluczem do sukcesu jest odpowiednie wykorzystanie i łączenie zdolności każdej z postaci - co z początku jest może proste, jednak z czasem, gdy levele swoim rozbudowaniem przypominają zaczynającą labirynt, stanowi nie lada wyzwanie. Przysiąc trzeba, iż jak na dziesięciolatkę - gra trzyma się naprawdę niezłe zarówno grafiką, jak i muzyką nie ustępując dzisiejszym standardom, grywalnością natomiast TLV wypredza większość współczesnych produkcji. Szkoda tylko, iż wersja na GBA jest bezpośrednią konwersją ze SNES-a, producent nie pokusił się o dodanie choćby jednej planszy, jedną nowinką jest dodanie opcji Save po ukończeniu levelu.

Podsumowując, polecam zdecydowanie, zarówno weteranom, jak i zaczynającym zabawę z grami. Nie zawiedziecie się, gwarantuję. () PS: Grywalne, choć prezentujące się znacznie gorzej, niż na prawdziwym hardware, demo gry znaleźć można na stronie www.blizzard.com/blizzclassic. [kilu]



SSX TRICKY

"It's tricky!"

SSX Tricky to nie pierwsza próba przeniesienia dynamicznej arcade'ówki na ekran Advance'a. Zazwyczaj jednak gra taka, pozbawiona ośniewającej grafiki, ograniczona do dwóch wymiarów nie oddaje nawet częściowo wrażeń towarzyszących obcowaniu z pierwowzorem



GAME BOY WERDYKT
ADVANCE EA G15 SPORTOWA

7 6 5
nie ma konkurencji 5+
system tracków
PERYFERIA: 1 GRACZ

Ludzie z VISUAL IMPACT doskonale zdawali sobie z tego sprawę, dzięki czemu ich najnowszy produkt jest tak bliski oryginałowi, jak to tylko możliwe. Gra składa się z serii zjazdów, których celem jest zajęcie jak najwyższej pozycji lub zgromadzenie odpowiedniej ilości punktów. Na początku dostępne są jedynie dwie postacie i tyleż samo tras, dopiero zdobyte medale dają nam dostęp do nowych torów i zawodników. Trójwymiarowa scenografia, choć oczywiście mniej szczegółowa niż na PS2, prezentuje się naprawdę niezłe. Niestety nie ma róży bez kolców - grafika jest może wyraźna, ale mało szczegółowa, w zasadzie wszystkie trasy to mniej lub bardziej zakręcone ryny, pełne wyskoków, banerek do gniwdowania, pozbawione za to rozjazdów czy skrótów. Dodatkowo zastosowany silnik nie należy do najwydajniejszych, przez co otoczenie rysuje się blisko zawodnika, a akcja sporadycznie zwalnia, utrudniając czesanie tników. Warto wspomnieć, że o ile sterowanie postacią jest intuicyjne i nie nastrocza trudności, tak korzystanie z poręczy i samo wykonywanie ewolucji jest nieco niedopracowane i bywa frustrujące. Za flip-tricki odpowiada ten sam klawisz - co za przyspieszenie, często zdarza się więc, że wykonujemy je mimowolnie, co kończy się upadkiem (brak możliwości przerwania triku) i wciągnięciem przekleństw wyelowaną w autorów gry. Nie zapominajmy jednak, że to tylko GBA, jak na jego możliwości jest całkiem niezłe. SSX TRICKY na pewno nie jest hitem, warto jednak rzucić nań okiem. [kilu]



GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSÓW'



MINTENDO oficjalnie potwierdziło, iż dziewiętego czerwca na amerykański rynek trafi konwersja SNES-owego gigahitu RARE, DONKEY KONG COUNTRY. Wiadomość ta cieszy tym bardziej, iż po wykupieniu brytyjskiego dewelopera przez MICROSOFT nie było wiadomo, czy jeszcze kiedyś ujrzymy dzieła tej firmy na platformie wielkiego N. DKC zdobył popularność nie tylko za względu na grywalność - była to jedna z pierwszych gier wykorzystujących na taką skalę technikę ACM (renderowanie postaci i otoczenia przy pomocy stacji graficznych), a następnie przeniesienie na słabszy hardware w postaci przetworzonych (z użyciem mocniejszego sprzętu) i w swoim czasie zachwycała grafiką. Po tylu latach oprawa co prawda nie robi już takiego wrażenia, grywalność i doświadczenie wciąż jednak są dobrym materiałem przetargowym, można się więc spodziewać, iż gra odniesie spory sukces. Szczególnie zaś dla fanów serii przygotowana mega-dodatek: galerię z artwami do odkrycia. Nowością będą też multiplayerowe mini gry oraz - co może nieco dziwić, możliwość zapisania stanu gry w dowolnej chwili. [kilu]



Mocno przeciętna F1 2002 od EA nie zaspokoiła głodu spragnionych prędkości fanów formuły 1, tym większe nadzieje wzbudza więc kolejny produkt włoskiego dewelopera PROGRAPH RESEARCH (patrz: wciąż nie wydany SLAM DUNK BASKETBALL), GP ADVANCE. Będzie to symulator (zadbano o takie szczegóły, jak zużycie paliwa czy opon) korzystający z nowego, trójwymiarowego engine'u "DR Advance", oferującego nie tylko w pełni trójwymiarowe środowisko, ale i efekty pogodowe w rodzaju deszczu, mgły czy refleksów świetlnych w obiektywie (efekt soczewki), a także możliwość zmiany kamery. Wczesna wersja gry prezentuje się wyśmienicie, miejmy tylko nadzieję, że poprawie ulegnie w tej chwili nieco zbyt szorstki system jazdy. Będzie ku temu okazja, gdyż firma nie znalazła jeszcze wydawcy. [kilu]



Podjęrzewam, że mało kto z Was wie, iż klasyczny już GTA pierwotnie ukazać miał się na Amidze. Gra trafiła jednak na PC, omigowcy zaś musieli czekać aż do niedawna, kiedy to na ich komputerach zagościł Payback, gra bliźniacza podobna do GTA. Jaki to ma związek z konsolami? Sukces tej produkcji skłonił dewelopera do przeniesienia gry na inne systemy, m.in. właśnie GB Advance. Finalny produkt różni się będzie od pierwotnego brakiem kilku efektów graficznych, mimo to wciąż ma oferować jedno z najlepszych środowisk 3D na GBA, z efektami w rodzaju przezroczystości i przy zachowaniu akceptowalnego framerate'u. Sama gra sposobem rozgrywki wyraźnie nawiązuje do GTA, tu również podstawowym zadaniem jest wykonywanie przydzielanych przez bossów zadań sprowadzających się do porwania out, dojazdu do wyznaczonego punktu czy zlikwidowania wyznaczonej osoby przy pomocy jednej z wielu dostępnych broni. Różnicą stanowi w pełni trójwymiarowe (choć też obserwowane z góry) otoczenie i - niestety - znacznie mniejsze mapy. Więcej informacji na temat postępów nad konwersją znaleźć można na stronie dewelopera www.apex-designs.net. [kilu]



GATEHOUSE GAMES, team utworzony z byłych członków odpowiedzialnej za TOMB RAIDERA grupy CORE DESIGN, przygotowuje SPIRALSTONE, pierwszy action-RPG na GBA. Gra wyraźnie nawiązuje do DIABLO - tu również wybieramy postać spośród dostępnych klas (wojownik, elf, gnom, druid...), a następnie wyruszamy w podróż po opianowanym przez zło świecie i wykonując otrzymane od NPC zadania popychamy fabułę do przodu, eksperymentując po drodze dziesiątki przeciwników i zbierając złoto oraz punkty doświadczenia. Słowem - typowy hack'n'slash. SPIRALSTONE zapowiada się całkiem niezłe, niestety wciąż nie jest znany wydawca. A szkoda, bo gier tego typu wyraźnie brakuje na GBA. [kilu]



Latem tego roku THQ zamierza wydać LEGO DROME RACER, w pełni trójwymiarowe, wektorowe wyścigi z licencją duńskiego producenta najpopularniejszych klocków na świecie. Nie ujawniono niestety szczegółów, wiadomo jedynie, iż w grze znajdziemy 18 tras i pojazdów, 6 środowisk, różne tryby zabawy (w tym wyścigi dragsterów), będzie też możliwość używania broni i dopolek oraz tryb Multiplayer. LEGO DROME RACER ukazuje się także na PS2 i GC. [kilu]



Dla wszystkich, których odstrasza wizja grzabania w swoim GBA, a zakup GBA SP jest za dużym wydatkiem, chiński producent przygotował nowy rodzaj oświetlenia, Halo Light. Urządzenie nie wymaga rozkręcania konsoli, gdyż montuje się je w miejsce uprzednio "wydubanej" szybki. Reszta, czyli moduł z podświetleniem jest demontowalny i wpina się go w port Ext. Advance'a. Niestety, z pierwszych recenzji w sieci wynika, że urządzenie nie jest tak doskonałe, jak zapewnia producent i choć spełnia swoją rolę - montaż Afterburnera jest lepszą inwestycją. [kilu]





Kacik BIJATYK



Powitać Ufffff... Doświadczenie zagrzmiało w zeszłym miesiącu - na arenie bijatyk ma miejsce prawdziwa burza, a najpotężniejsze pioruny zysła SOUL CALIBUR 2. Człowiek myśli już sobie, że z pewnością to wszystko się uspokoi, co by można było poświęcić się maltretowaniu dostępnych już tytułów, a tutaj... heh... O! ogłaszają sobie, że jeszcze w tym roku wyjdzie DEAD OR ALIVE 4. Co dziwne: nie wskazano jeszcze jednoznacznie, na której platformie będzie miało to cudo, choć Xbox wydaje się być pewniakiem. Rynek bijatyk 2D też nie śpi: nie dość, że niedługo wypuszczone zostanie SNK VS CAPCOM, to na dokładkę dołoty się nowe czwórki JOJO'S BIZARRE ADVENTURE w wersji na PlayStation 2. Znowu z głosników popłynęła "ORA ORA OOOOORAAA!!!!!!". [kali]

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kacik Bijatyk", tel. 0501 391 911.

CAPCOM VS SNK 2

No i proszę bardzo: bardzo profesjonalny mini-FAQ do Rocka autorstwa Bartka Oczupły (B). Obawiając się legendy, która została przedstawiona miesiąc temu. Jeśli chcielibyście więcej wiedzieć, a może jakiś sparring - kontakt z autorem: goldenboy@combgods.com

ROCK:

Jest chyba najbardziej rozbudowana postać w CvS2, a no dodek mają ulubioną (jego auto-taunt rządcą). Rock jest bardzo fajną postacią, tyle że jedną z trudniejszych w opanowaniu (to nie Sagat), ma masę ciosów specjalnych, countera (po tekkenowym = reversa), rzut specjalny z kanyuocami i 3 bardzo użyteczne supery. Nie jest ważne w jakim groovie gramy Rockiem, gdyż sprawuje się on dobrze w każdym z nich, w przeciwnieństwie do niektórych postaci (np. MORGAN bez biegania = reversa), ma on również świetnego dasha. Dasyt też jest jednym z najgorszych w grze, no i w dodatku strasznie trudno się nim gra - na początku ciężko się na niego przestawić.

CIOŚY:

s.LP: ni szczególnego normalny light punch
s.MP: całkiem niezły priorytet i dobry zasięg
s.HP: jeszcze lepszy priorytet i większy damage, z blisko można cancelować s.LK: patrz s.LP
s.MK: całkiem niezły cios do pokonania s.HK: zapomnij o dragon punchu!!! Ekstremalnie dobry anti-air, prawie nic go nie przebijie, z blisko można cancelować

c.LP: patrz s.LP
c.MP: taki sobie anti-air, lepiej używać s.HK, cancelowalny
c.HP: trochę lepszy a air niż c.MP, używajcie go gdy ktoś podnosi się z ziemi, tak żeby wstał prosto w ten cios
c.LK: starter podstawowego combosa, całkiem niezły priorytet jak na LK
c.MK: dobry, szybki, cancelowalny
c.HK: jedna z lepszych podcinek, cancelowalna w qcf x2+P lub qcf x2+K (tylko lv.1 i 2, lv 3 nie trafia)

j.LP i MP: bezużyteczne
j.HP: niezły combo starter
j.LK: niezły w bitwach powietrznych:
j.MK: patrz wyżej
j.HK: moim zdaniem najlepszy cios z wysoku w całej grze (ten zasięg i priorytet!!!)

CIOŚY SPECJALNE:

p+MK - jedyny overhead w arsenale Rocka, trochę wolny
qcb+P - niezły cios, całkiem szybki, tyle

tylko, że jak Cię zablokują, to koniec. Bezpieczniej jest tylko wersja z LP qcb+LK - Rock zrobi coś podobnego do power dunka Terry'ego. Nie jest to zbyt użyteczne
qcb+MK - jest jeszcze mniej użyteczne, nie używajcie!!!

qcb+HP - to jest to!!! Teleport można cancelować w rzut 360+P i kontynuować combosa.

Wszystkie z tych ciosów w fazie biegu schylają się pod wysokimi Tiger Shotami Sagaty (również super Tiger Shotami) i innymi wysokimi specjalami (jest tego bardzo mało). Normalny bieg Rocka (p.p w SNK) ma też takie same właściwości!!!

qcf+P - całkiem niezły projectile, można przy jego pomocy wykonać fajną akcję (poem o tym napiszę), wersja z HP jest podwójna, co znaczy, że neguje projectile przeciwnika i leci dalej.

charge d.g+P - używać tylko wersji z HP, która jest dobrym anti airem. Po trafieniu mamy gwarant na CC

qcf+LK - counter na ataki z powietrza i ciosy specjalne!!! Najbardziej użyteczny ze wszystkich rzutów.

qcf+MK - na zwykłe ciosy (high, mid) i overheady

qcf+HP - na ciosy na low

360+P - specjalny rzut o największym zasięgu w całej grze, schyla się pod ciosami na high i można go kontynuować na 2 sposoby. Wciąż przytrzymać PPP (wszystkie punche) - Rock zacznie wtedy gromadzić energię i gdy puścimy punche - wystrzeli ją. Możemy też klepnąć PPP raz w dobrym momencie (taki mały Just Frame), a zcancelujemy opóźnienie rzutu i możemy jugglować przeciwnika.

SUPER COMBOSY:

qcf x2+P - bardzo dobry super. Jeśli ktoś za dużo skacze, po wytopaniu go z 3 levelu na pewno przestanie. Lv. 3 można opóźnić przytrzymując punche. Jest to najpiękniejszy (pod względem damage'u) super Rocka, lecz jest znakomitym anti airem i wchodzi po c.HK.

qcf x2+K - najszybszy super w całej grze (trochę dużo tego "na"), również wchodzi po c.HK, ale tylko lv.1 i 2. Jeśli tylko zablokujesz jakiś cios specjalny swojego przeciwnika (np. projectile z blisko), albo walnie on coś w powietrze - na 100% dopadnieś go tym superem nawet z odległości całego ekranu (lv 3!!!) Gdy Hibi trafia Cię z qcf+P masz to gwarantowane (tak napisałem "trafi")!!!

hcb+p+LK, LP, LP, LK, LK, MP, MK, HP, HK, qcb+HP (tylko lv 3) - czy panom z SNK spodobały się 10-hity z TEKKENa? Bardzo dobry damage, na początku superu zyskujemy niekalkulację przez krótki

okres czasu (wystarczy żeby przebiec przez np. fireballa). Można nie robić końcówki (qcb+HP) i skończyć to innym combosiem (przydatne w NIS). Pamiętajcie, że poszczególne komendy trzeba robić szybko, bo inaczej mogą nam to przerwać.

COMBOSY:

Podstawowy c.LK x2, c.MK XX qcb+HP, nie działa na niektórych mniejszych postaciach (i Kyo), w tym przypadku robimy tylko jeden c.LK na początku. Po zrobieniu c.MK radzę trzymać MK, żeby przy robieniu qcb+HP nie wyszło qcb+MK, bo będzie źle. Jeśli nie wiecie, o co mi chodzi, spróbujcie zrobić to combo kilka razy bez przytrzymywania MK.

s.HP XX qcb HP
j.HK, s.HK XX qcb HP
qcb+HK, 360+P, PPP (trzymamy przez chwilę), qcf x2+K (w rogu qcf x2+P, lub gdy nie masz nowej 1 levelu charge d.g+HP). Jest to trochę trudne, trzeba odpowiednio trafić "kosserem", bo inaczej nic nie wyjdzie. Można też zrobić wersję bez kosera (zamiast przytrzymać PPP naciskamy przyciski tylko na chwilę), tylko że jest to trudniejsze i daje mniejszy damage.

C-groove:
c.LKx2, c.MK XX qcfx2+MK XX Charge d.g+LP, qcfx2+LP (gdy masz tylko lv 2) qcf x2+MK XX qcb+LK

S,N-groove:
W S musimy mieć crititalo (migać energię) i MAX (pełny pasek Super Combob)
W N power up (HP+HK - nasza postać robi się żółta) i 2 stacki (czarne kropki na pasku SC)

j.HK, c.MK XX hcb, p+LK - LP, LP, LK, LP, MK, MK, HP, HK, c.HK XX qcfx2+P
j.HK, c.MK XX hcb, p+LK - LP, LP, LK, LP, MK, MK, HP, HK, 360+P i kontynuacja. Nie jest to prawdziwe combo, ale ludzie często się łapią.

S-groove:
Dodge (LP+LK)+K - qcfx2+K

A-groove:
CC, c.HK, [qcb+MP x2, c.HP]x2, d.g+HP - d.g+LP - qcfx2+P
c.LP, c.LP, CC, c.MK, dalej to co powyżej, zaczynając od qcb+MP

ROCK TRAP (każdy groove z wyjątkiem A):
qcf+LP XX qcf x2+MK Combo, które ma zasięg na całą planszę. Gdy Reppu-ken uderzy, szybko robimy qcf x2+HK. Nie wchodzi z blisko.

CO WARTO SPRAWDZIĆ W SIECI

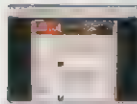
W "Kacikach..." ciężko jest znaleźć informacje dotyczące ciekawych stron poświęconych bijatykom, ale czas najwyższy wspomnieć o dwóch interesujących polskich stronach. Decydując się na najlepsze polskojęzyczne strony poświęcone tej tematyce.



filmach i komiksach. Naprawdę warto odwiedzić.

<http://fk.realm.pl> (dawniej www.fkornet.one.pl)

Profesjonalnie prowadzony serwis poświęcony bijatykom, który działa już od bardzo długiego okresu czasu. Na stronie znaleźć można nie tylko bardzo aktualne newsy poświęcone rynkowi bijatyk, ale także wszelkie testy/recenzje różnych morderceplek, opisy do gier i artykuły poświęcone broniom, stylom walki, informację o ciekawych



www.tekken.prv.pl

Jak sama nazwa wskazuje, jest to strona poświęcona serii TEKKEN, prowadzona przez Dżosha_TK przy współpracy Graczy znanych w światku tekkenowym. Obok wszelkich artykułów i FAQ-ów autorstwa m.in. Idka, Trzani, Gemiga i Michała Machela, znaleźć można materiały ze złożeń i turniejów (do ściągnięcia są filmy z walk turniejowych), komiksy i ankiety poświęcone TEKKENowi, czy też krótkie charakterystyki Graczy znanych na polskiej arenie

TELEXTREME

Oto nowe pytanie konkursowe:

HWOARANG TO CZŁOWY PRZEDSTAWICIEL TAE KWON DO W SERII TEKKEN. A KTÓRA POSTAĆ Z RODZINY GIER SNK JEST TAKŻE GŁÓWNYM PRZEDSTAWICIELEM TEGO STYLU?

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cardy. Odpowiedzi można udzielić dnia 30.04 2003 r. pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21.00. TIP: czas = zegar w TV4 w serwisie informacyjnym "Flesz". Wcześniej telefon jest wyłączony, albo nie odbieram; telefon zostaje też wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#68. Chodziło oczywiście o Elenę z serii STREET FIGHTER III (czyli też DOUBLE IMPACT i THIRD STRIKE). Prawidłowa na to pytanie odpowiedź: Marcin Gowiń, Krzysztof Karatko oraz Tomek Kalanderski. Gratulacje!

PRZYSZŁA PORA NA SNK VS CAPCOM



razie potwierdzono obecność następujących postaci: SNK - Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Mai Shiranui, EARTHQUAKE, CAPCOM - Ryu, Ken, Chun-li, Hugo. Szczegóły dotyczące samej gry nie są jeszcze znane, jak na razie Playmore ujawniło tylko, że grę można opisać skrótami SSI - Simple, Speedy, Insight, czyli przysto, dużo dynamika i bogaty system walki.





Witam! Wielkie dzięki dla Patryka Tuczańskiego aka Vince - za podanie sporej ilości materiałów dla Hayate, któremu przyrzucamy się tym razem

[mutti]salw@polbox.com

HAYATE

Hayate to nowa wcielenie znanego z drugiej części Eina. W "trójce" jest on jednym z shinobich - jego arsenał został dogłębnie przemodelowany, ale w dalszym ciągu charakteryzującą cechą tego zawodnika są świetne kopnięcia z wyskoku. W ogóle jest to postać, która bardzo sprawnie kopie, a jego własny reversal na midowe kopnięcie to prawdziwy kaszmar dla przeciwnika. Co więcej, postać to ma bardzo mocne juggle i rzuty - w tym multiup oraz set-up throw. Jego serie nie mają może bardzo licznych wariantów, jednak wiele z nich można zakończyć szybkim podcięciem, co z kolei pozwala często sepić na niskie reversale. Dodatkowo - jak każdy ninja w DOA3 - może zaatakować praktycznie z każdego zasięgu, a jego unik z gwiazdą pozwala momentalnie znaleźć się za plecami oponenta. Ponadto jego łokieć na mid jest jednym z najszybszych i najbardziej priorytetowych ataków w całej grze. Postać bez minusów? To może przesada, ma tylko jeden niski rzut, który na dodatek nie jest niczym szczególnym. No i rzecz jasna nie dostał żadnej specjalnej ulgi, jeśli chodzi o spóźnienia - wiele z jego ciosów pozwala na gwarantowane odpowiedzi.

UNIK

P,K,K - H,H (UC), H (TC, WH)
P,P,K,K - H,H,M,M (LTC, WH)
P,P,P,P - H,H,M,M (UC, WH)
P,P,P,d+K - H,H,M,M (LTC)
P,P,p+K - H,H,M,M (TC, AC, RBTC, RBAC, WH)
P,P,p+P,K - (UC, RBTC, RBAC, WH)

Serie po punchu to jak zawsze podstawa z bliska. Pierwsza jest bardzo szybka, gdyż tak jak analogiczny zestaw u Hayabusa, samo P,K jest UC. Ostatnie K można sporo opóźnić, co pozwala na próby rzutu lub jakis custom (o ile przeciwnik będzie chciał reversować lub czekać z blokiem). Trzecia i czwarta seria to klasyczny mix-up z midową lub niską końcówką. Podcięcie jest szybkie, ale w każdej wariacji LTC. No i ostatnie dwa - tutaj mamy różne wariacje flipkicka. Po zwykłym zawsze jesteśmy TC, natomiast po zablokowaniu tego z podwójnego salta, przeciwnik nigdy nie ma gwarantowanej odpowiedzi.

P,P,d+K - H,H,L,L (LTC)
P,P,d+K,P - H,H,L,M (TC, CHJG)
P,P,d+K,K - H,H,L,L (LTC)
g+P,P - H (CR, TC), M (UC, WH)

Pierwszy zestaw fajnie prowokuje niski reversal, natomiast drugi i trzeci otwierają bardzo ciekawe możliwości: niskie kopnięcie zawsze daje CR, więc albo sepiemy na uppercut (wybicie), albo na podcięcie (można też przerwać po CR, po czym wybiec z rzutem na reversal albo zacząć customa - bardzo dogodna sytuacja). Podobne zadanie może spełniać ostatnia 2-ciosówka: pierwszy cios to zawsze CR, więc przeciwnik musi reversować drugi (który jest UC).

p+P,K - M,M
p+P,K,K - M,M
t,t+P,P - M (CR, BTC, BAC), H (TC, WH)
t,t+P,P - M,L (LTC)
FC,d/p+P,P - M (TC, CR, CHJG), M (TC, CR, CHJG)
FC,d/p+P,K - M,L (LTC)

Szybki łokieć to kolejna ważna opcja z bliska, ponieważ ma duży priorytet i szybkość. Mammy po nim do wyboru dwa znane już flipkidy - pierwszy warto zrobić ze sporym opóźnieniem, natomiast drugi jest rzadko reversowany. Potem

dwie wariacje po uppercutcie - jest to mid, który zawsze daje CR. A follow-up to albo "plomba" na high (zawsze WH), albo podcięcie - przeciwnik może się zawsze schylić lub nisko zreversować. Na szczęście oba warianty można wykonać ze sporym opóźnieniem, więc możemy wstukać t,t+P,F, a potem dowolny cios ze stania plecami (np. BT g/t+K, czyli flipkick na mid). Tak więc można tu fajnie pokombinować i przechytrzyć oponenta (oczywiście o ile uppercut trafił, bo na bloku dostaniemy beki). Natomiast ostatnie dwa zagrania wykonujemy z kucnięcia (np. po zablokowaniu lub ciasie, który ma recovery w kucnięciu) - pierwsza pięć ma ogromny zasięg i zawsze daje CR, a potem albo juggle, albo znana podcinka. Serie na low to tylko znane już końcówki, więc darujmy sobie

POJEDYŃCZE ATAKI:

WOKR:

t+P - zawsze CR, oraz CHJG. Szybki cios, niestety TC i nisko wybija - jednak jest to podstawowy starter z bliska.
p+K - szybki juggle starter o sporym zasięgu. Wybija na CH, a na normal hicie powoduje spłynięcie przeciwnika (nie zdążył się posadzić). TC, ale jest to dobra opcja na średni dystans, dzięki odległości z jakiej zbiera.
t+K,K - kopnięcie, po czym "przewrotka" w tył. Na pierwszy rzut oka nie wydaje się specjalnie skuteczne, ale jest to przede wszystkim bardzo bezpieczna 2-ciosówka. Drugie uderzenie jest UC, a do tego w razie reversala Hayate jest bezpieczny. Jeśli natomiast pierwszy będzie na CH, to wybija przeciwnika i można posadzić BT g/t+K.
t+P+K - nieco wolny cios, za to zawsze dający guard stun - mamy więc przewagę, nie mówiąc o tym, że jest UC. W razie trafienia zawsze powoduje spłynięcie przeciwnika, pozwalając na dowolną zgadywanke. Przy odpowiednim wyczuciu dystansu (oraz chwili!) jest to bardzo skuteczna technika.
F+K,K - jeśli pierwszy but trafi, to drugi już nie (druga noga uderza na mid). Można używać go z naprawdę dużą odległości, celując tak, żeby tylko drugie kopnięcie doszło celu (podczas pierwszego postać przeskakuje lowy). Po pierwszym jesteśmy LTC, podobnie po drugim kopnięciu. W razie reversala pierwszego, Hayate jest w miarę bezpieczny. Oba buty zawsze dają WH, co daje bolesny gwarant pod ścianą.

p+P+K - bardzo dobre uderzenie z dystansu, które ponadto (w początkowej fazie) doskonale uderza wszystkich wyskoki, a także wielu midowych ciosów. Na bloku daje guard stuna, z kolei w razie reversala Hayate jest bezpieczny. Zawsze daje WH, ale wejście tylko punch lub coś niewiele wolniejszego

MID:

p,p+P, lub p,(p)+P - rewelacyjny łokieć na mid. Po pierwsze, wykonując drugą wersję (z przytrzymanym "przodem") znacząco wydłużamy jego zasięg, ponadto wtedy staje się on UC (normalnie jest TC, natomiast w obu wersjach zawsze CR). Świetnie nadaje się do customów, gdyż wychodzi z przedkaski błyskawicy - mało które uderzenie może konkurować z nim w sferze szybkości czy priorytetu. Mammy też przeprogramowane kontynuacje: uderzenie (UC, WH) lub podcięcie (LTC). Jest to podstawowa broń Hayate na małym i średnim dystansie, tylko nie warto przesadzać, bo mid reversal jest stałym zagrożeniem.

g/p+P - łokieć, który zawsze daje CR i jest CHJG. Nie wybija zbyt wysoko, ale nie jest to cios dużego kalibru (niemal tak jest TC, ale za to schyla się pod wysokimi ciosami).
g/t+P,K lub (g/t)+P,K - prawdziwy debescik - szybki uppercut, który zawsze posyła w powietrze (a także unika highów i odwraca tyłem). Możemy wykonać po nim kciurk z kontynuacji - dające guard stuna kopnięcie na high (w razie nie trafienia jest LTC) albo flipkick (TC, RBTC, RBAC). Obie kontynuacje zawsze wchodzi jeśli uppercut trafił, ale lepiej zapodać konkretnego juggle'a - a cios ten otwiera nam najlepsze możliwości. Przydaje się też przy ścianie, bo nie daje WH

qcf+P - solidna pięć, która schyla się pod atakami na high. Zawsze daje WH, ale jest TC. Niezły, jeśli potrzebujemy ciosu z unikiem, jednak nie grzeszy szybkością.
qcf+P,P - zagranie godne ninjów! Ogromny zasięg, a ponadto jeśli pierwszy trafi, to drugi zawsze jest gwarantowany. Oba

uderzenia są TC, ale uppercut można znacznie opóźnić (jeśli zostanie zreversowany, to jest RBTC i RBAC). Jeśli natomiast tylko uppercut trafi na CH, to wybija na juggle (zobacz cios d/p+P+K). Zaskakuje z daleka - świetnie przeskakuje nad ławami i nie tylko, ale lepiej używać z rozważą g/p+K,K - podwójne kopnięcie (drugie trafia na high). Na CH oba uderzenia są gwarantowane, ale w razie bloku oba są też TC. Pierwsze daje zawsze CR i jest CHJG, natomiast drugie WH. Można używać pojedynczego jako juggle startera, ale ja uważam, że Hayate ma lepsze możliwości.
g/t+K - flipkick - duża szybkość i priorytet (do tego dobry damage), natomiast ceną jest spore ryzyko - w razie bloku TC i AC, a także RBTC i RBAC. Zawsze daje WH. Można się nieźle walczyć w ataki przeciwnika, jednak lepiej stosować go ostrożnie.
t,t+K,K - flipkick z podwójnego salta. Wygląda zawodowo, do tego często prowokuje reversal, a potem przeciwnik tylko na opóźnieniu właściwe uderzenie. Do tego technika to jest UC, ale w razie reversala RBTC i RBAC. Zawsze daje WH.
g+K - kolejny świetny wyskok. Jest to juggle starter, który przeskakuje nad ławami i zawsze zbija z nóg. Jego zasięg nie jest imponujący, do tego jest TC, AC, RBTC i RBAC. Z kolei zdecydowanym atutem jest spory damage oraz fajne juggle na CH - zdecydowanie wart używania.

p,p+K,K,K - kolano, po czym dwa kopnięcia (idące M,H,M). Jeśli kolano wejdzie na CH, to reszta jest gwarantowana. Każde z trzech uderzeń daje WH, również każde jest TC. Bardzo fajny atak z półdystansu, gdyż kolano przeskakuje nad ławami, a ostatnie kopnięcie można bardzo opóźnić - możemy wtedy wysiępić reversal i rzucić. Kolano na normal hicie daje CR.
d/p,d/p+K,K - bardzo skuteczna i świetnie wyglądająca wybitka. Sama pierwsze uderzenie ma dobry priorytet oraz szybkość, do tego na CH pozwala na juggle (jednak jest TC). Jeśli wykonamy oba, to możemy zmarnować juggle'a, ale jesteśmy UC (jednak dość łatwo to zreversować).

p,t+K - wyskok o sporym zasięgu, przeskakuje nad ławami. Szczególnie mówiąc, nie jest to najskuteczniejsza technika, ale w niektórych sytuacjach naprawdę "daje radę". Przede wszystkim zadaje spory damage, jednak czas wykonywania jest trochę długi. TC i zawsze daje WH, natomiast w przypadku reversala jest bezpieczny.
g,g lub d,d+K - bardzo dobry atak z siódmego. Przeskakuje lowy i zawsze zbija z nóg (jest TC i daje WH). Nie pozwala na żadne kontynuacje, ale jest szybki i oferuje niezły damage.
qcf+K - technika na daleki zasięg, która oczywiście przeskakuje nad niskimi ciosami. Czasem z dystansu przeciwnik da się zaszkodzić, ponadto jest UC.

P+K - uderzenie z bara o średnim zasięgu, jest TC. Daje zawsze WH i schyla się pod highami.

p+P+K - świetny cios, kolejna kluczowa technika Hayate. Zadaje duży damage (z bliska jeszcze się powiększa), ponadto jest UC i daje WH!
d/p+P+K - najmocniejszy, a zarazem najbardziej ryzykowny juggle starter. Jest TC i AC, ponadto RBTC i RBAC. Rekomendujemy nam to duży damage, jednak posadzić cokolwiek można tylko na CH. Zawsze daje WH.

t+P+K - bardzo fajny wyskok, obracający Hayate tyłem. Zawsze jest UC (nawet na reversalu). Nie pozwala na żadne kontynuacje, ale sam w sobie daje niezły damage i przeskakuje nad ławami. Zawsze daje też WH.
d/p+P+K - ostatni jumpkick. Ogromny zasięg i świetna szybkość czynią z niego mocne zagranie (jest też UC). Damage jest spory, ponadto zawsze daje WH. Warto atakować nim z dystansu, ale siódemkę się go dość łatwo.

LOW:

d+K - mały zasięg, ponadto LTC, nawet jeśli trafi bez CH! Na CH daje CR, więc mimo wszystko jest to dobra opcja z bliska.
d/t+K - niezłe kopnięcie, omawiane już w seriach. Pojedynczo też bardzo skuteczne, gdyż jest mało widoczne, a na CH daje CR, no i ma niezły follow-upy. Jest też TC.
d+P+K - Występujący w wielu seriach sweep, można go też robić pojedynczo. Na normal hicie daje CR, natomiast na CH zbija z nóg. Wychodzi szybko i nisko się schyla, ale jest LTC.

HIWI:

g-P+K lub d+P+K - gwiazda, którą najlepiej stosować pod

samym nosem przeciwnika. Jeśli zreversuje (lub zrobi cokolwiek innego, co nas nie straszy), to wypadniesz całkowicie za nim. Możesz wtedy rzucić lub zapodać combo w plecy.

RZUTY:

T - podstawowy rzut (można się wyrwać), ale posyła on na WH! Jeśli zapodamy wtedy g/t+P i mocny juggle, to obrażenia są masakrujące. Rzut ten rozwała też ściany oraz odrzuca bardzo daleko (dobry przy krawędziach).

p+T - niezbyt mocny, ale przy ścianie damage wzrasta o dziesięć punktów (przeciwnik plecami pod ścianą).

t+T - odróbną większą damage, podstawą do używania po bloku. Jeśli masz ścianę za plecami, to obrażenia stają się naprawdę porządne.

p,p+T - dwa mocne kopnięcia, które dają WH (nie można nic dołożyć). Damage jest niezły, no i dodatkowe dziesięć punktów za ścianę (która może się też rozwalić).
d/p,d/p+T - najmocniejszy ze zwykłych rzutów, niestety zero kontynuacji.

t,p+T - set-up throw, który normalnie nie oferuje kontynuacji. Natomiast na hi counterze masz gwarantowane:

p,p+P, g+P, g/t+P, BT P,P,d+K,P, d/p,d/p+K,K, co daje około sto punktów (bez ściany). "Dziągielek" ten jest ciężki, więc możesz zapodać p,p+P+K zamiast dwóch ostatnich uderzeń. Oczywiście na HCT siedzi też rzut w plecy.
hcf+t,t,t+T,t,t+T,t,t+T - mocny multiup z którego nie można uciec. Ponadto uderza przeciwnikiem o ścianę, a jeśli wykonasz go przy krawędzi, to Hayate posle go w dół solidnym szlagiem. Można też wykonać juggle po pierwszym segmencie: g/t+P, BT P,P,d+K,P, P,P,p+P,K - zamiast dwóch ostatnich hitów możesz wykonać d/p,d/p+K,K, ale tylko pod ścianą (inne juggle są zbyt słabe, więc lepiej dokończyć multisem)

REVERSAL:

HP - gwarant na d+P. HK - ściana.

MK - yess! Zapodajemy g/t+P, po czym najmocniejsze juggle. Ponadto, jeśli mamy ścianę za plecami, to wykonujemy P+K, co daje przeciwnikowi WH! A wtedy g/t+P i dalej wiadomo - masakra dochodzi aż do 150 punktów!

LK - ściana

JUGGLE:

po CH t+P: CH g/p+P; CH p+K; CH g+K, CH g/p+K; CH d/t+K,P.

P,K,K
P,P,K
(g/t)+P+K
d/p+P, d/p,d/p+K,K
p,p+K,K,K (nie siada po g/p+K i d/t+K,P)
P,P,p+P,K
P,P,d+K,P, p,p+P (nie siada po g/p+K i d/t+K,P)

po CH g/t+P
BT P,P,p+K
BT P,P,d+K,P, p,p+P,d+K
BT P,P,d+K,P, d/p,d/p+K,K (tylko blisko ściany)
BT P,P,d+K,P, P,P,p+P,K (tylko blisko ściany)

po CH d/p+P+K:
d/p,d/p+K,K
P,P,p+P,K

po CH FC,d/p+P,P:
(pierwszy cios wybił) d/p,d/p+K,K
(drugi cios wybił) P,P,d+K,P, p,p+P,d+K

COMBO W PLECY:

p,p+P, g+P, g/t+P i juggle...



Bom dias, piękną mamy zimę tej wiosny - chciałoby się rzec. Robi się coraz cieplej, a co za tym idzie - tempa nabierają rozgrywki piłkarskie zarówno w kraju, jak i za granicą. Czołówka naszej ligi na razie nieco zaskakuje, a mniej zaskakujące są za to rozstrzygnięcia w Lidze Mistrzów. Spotkanie Realu z Manchesterem na Santiago Bernabeu to zdecydowanie jeden z najpiękniejszych pojedynków, jakie można było obejrzeć na przestrzeni kilku ostatnich lat. Perfekcja w każdym calu. Wczesnej naszej narodowej jedenastka nie sprostała słabutkim Węgom - co prawdę mówiąc niezbyt optymistycznie pozwala myśleć o szansach na awans do finałów ME. Trudno przecież budować nadzieje na zwycięstwach z San Marino, w składzie którego biega w obronie listonosz, a w ataku niesamowicie groźny bankier. Ale mimo wszystko, ciągle wierzę w wyższych (...) Cieszy mnie okrutnie tak duży odzew w temacie RTL SKISPRINGEN 2003, wszystkie rekordy zostały z miejsca pobite - po szczegóły odsyłam do właściwej rubryki. Na koniec mobilizuję Was o podsyłanie listów z propozycjami zmian w "Kąciku..." z propozycjami nowych pomysłów. Piszcie, co chcielibyście znaleźć w kolejnych numerach, co dodać, co wyrzucić itd. Najlepsze uwagi/listy nagrodzę. Jeszcze coś ukazały się ostatcznie w PAL-u (a jednaki!) sportowe serie SEG! ze znacznikiem 2K3, więc kto nie miał okazji szarpać do tej pory np. w NBA 2K3, niechaj czym prędzej nadrabia zaległości! Poprawiłem kilka technicznych niedociągnięć wersji NTSC - gra jest jeszcze ciut lepsza [sh.via]

Kontakt shiva@psxextreme.pl 0692 743 426, listownie na adres Redakcji, z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Daras, Hudiń, Rafał Marzec z Chrzanowa, Marcin Żwirak z Pily, Kościelickiej, Marek Powczyk z Radomia, Ol, Mateusz Radomach ze sto cy, Melon (n e ma szans za ęłoby to przyna, mny) kilka wydań "Kącika...", Mary

SZKOŁA TRENERSKA PSX EXTREME (ep 4)

Tym razem taktyka drużyny, której indywidualny potencjał nie ma sobie wśród reszty ekip w PES2 równych. Problem w tym, by wszystkich piłkarzy ustawić i wykorzystać w odpowiedni sposób. By nie przedłużać, zabieramy się do "mieska" - nadmienię jeno, że cały czas czekam na Wasze taktyki i strategię, tudzież uwagi i komentarze. Wskazanie na koso@psxextreme.pl lub listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik Sportowy - taktyka". [koso]

HOLANDIA

Holandia, choć nadal mocna, to jednak względem poprzednich części osłabiona. Nie ma Bergkamp, Zenden (który stanowił podstawę drużyny dla zwolenników gry skrzydłami), a Makara jest przez KONAMI wyraźnie niedoceniany (kiepskie statystyki). Formacja i ustawienia, które Wam proponuję są mocno specyficzne i mogą wyglądać nietypowo, ale wierzę mi - są wynikiem długich prób wykrzesana z "Oranges" maksimum powera. Aha, i jeszcze jedna - posługuję się oryginalnymi nazwiskami!.

Formacja:
3-5-2B, zmodyfikowane (patrz infografika)



Ustawienie:
Van der Saar (11) - F de Boer (4), Stam (3), Numan (16) - Seedorf (18), Davids (6) - Overmars (11), Kluijvert (10), Makara (20) - Van Hooijdonk (22), Van Nistelrooy (9).

Sila tej formacji leży w umiejętnym wyprzedzaniu piłki z własnej połowy. Jeden z dwóch defensywnych pomocników puszcza w bój skrzydłowych - reszta jest efektem Twoich umiejętności. Holandia jest jedną z nielicznych drużyn z pełnoprawnymi rezerwowymi. Ronald de Boer może z powodzeniem zastąpić zarówno Makara, jak i Kluijverta (ustawionego, w nietypowy dla niego sposób, na pozycji ofensywnego pomocnika - trudna jednak uczynić zeń napastnika, gdyż w tej formacji panuje wręcz nadmiar bogactwa), a Cao z powodzeniem może zastąpić Overmarsa bądź jednego z defensywnych pomocników. Z kolei dwójkę napastników można dobrać według własnych preferencji - ja

stawiam na Pierre'a i Ruuda, ale jest jeszcze świetny Hasselbaink (zblizony predyspozycjami do Van Nistelrooya, totez proponuje ustawiac go wraz z Van Hooijdonkiem).

Stale fragmenty gry:
Do rzutów wolnych, i z bliska, i z daleka, wprost stworzony jest Van Hooijdonk (warto jednak zwrócić uwagę na rewelacyjne statystyki strzelacza Hasselbainka - gdyby nie ten beznadziejny Curving...). Rzuty rozbieżne - z prawej strony Numan, z lewej Overmars. Do egzekwowania karnych proponuję Kluijverta.

Inne ustawienia:
Włączony Auto-Attack, Attack Attitude - strzałki na infografice.

Zalety:
Potężna siła ognia! Niemal każdy Holender potrafi porządnie huknąć z dystansu. Warto wspomnieć o "wymiataczach" Stame, jednym z najlepszych stoperów w PES2. I, tak jak wspominałem wyżej, niedoceniony atak Holandii są indywidualności i szeroka kadra.

Wady:
Niepewne flanka obrony. Może to być niebezpieczne, tym bardziej że formacja którą proponuję przewiduje grę tylko trzema obrońcami. Ale jeśli trafi się duża goli, wystarczy strzelić jednego więcej, a to...

Słowo na niedzielę:
Brak drużyny Holandii na Mistrzostwach Świata w Korei Pół i Japonii nie sprawił, że KONAMI postawiła na niej krzyżyk i znacznie obniżyła statystyki poszczególnych graczy "Pomarańczowi" co można zaobserwować na turniejach, tudzież złołach, cięższą się sporym "wzpięciem". Zresztą jak najbardziej zasługuje

LISTY

"[...] Cześć, chciałem poruszyć niezwykle ważną dla mnie - i pewnie dla wielu innych fanów piłki KCE - kwestię. Przed miesiącem pisałeś, przy okazji pierwszych informacji dotyczących PES3 i wywiadu z Inamoto, o słabej infrastrukturze sieciowej w Europie. SONY olewa Stary Kontynent już od dawna, przecież on-line mieliśmy grać wg pierwszych zapowiedzi firmy w 2001 roku! Skoro samo KONAMI przyznaje, że to nie od nich tak naprawdę zależy czy PES3 będzie miało możliwość gry przez Net, ale właśnie od SONY, to śmiałem całkowicie wątpić w możliwość udostępnienia opcji on-line. A to jest nieprawdopodobny bajer, przecież za jego pomocą możliwe stałoby się organizowanie turniejów z ludźmi z całej Polski, a nawet świata. Mogłyby powstać rozgrywki ligowe, a wszystko nie ruszając się z domu, przy własnej konsoli. Jak sądzisz, czy KCEI wprowadzi tę opcję do PES3? I co jest potrzebne do tego, bym mógł swobodnie podłączyć PS2 do Internetu, czy konieczne są jakieś specjalne serwery (których, jak pisałeś, SONY ciągle nie chce w Europie stawiać)? I wreszcie najważniejsze pytanie: czy rozgrywanie meczów z ludźmi np. z Japonii byłoby w ogóle możliwe? Tzn. chodzi mi o to, czy to jest realne technicznie, bo przecież jeśli gra zwolni choćby na parę sekund, to może dojść do sytuacji, że stracę bramkę nawet o tym nie wiedząc. Czy to zależy od prędkości modemu? [...]"

Krzysiek, e-mail



Fakty są na dzień dzisiejszy takie, że SONY po raz kolejny dło ciała i przesunęło europejską premierę Network Adapters, czyli urządzenia potrzebnego do połączenia PS2 z Internetem (z wykorzystaniem zwykłego modemu/linii telefonicznej, bądź karty sieciowej/łącza stałego - w Stanach sprzęt ten dostępny jest od kilku miesięcy, w Japonii od kilkunastu, choć w KKW pod nazwą PlayStation BB). Wracamy na Stary Kontynent: sprzedaż miała tutaj ruszyć w połowie marca, jednak Network Adapter nie trafił do sklepów, a SONY poinformowało o "możliwym" opóźnieniu i przedstawiło launch na bliżej niesprecyzowany termin "wiosna". Rozpoczęły się przy okazji dopiero pierwsze testy systemu. W praktyce oznacza to mniej więcej tyle, że adapter sieciowy do kupienia będzie u nas najwcześniej w wakacje, ja osobiście stawiam na jesień. Konkuzja? Zapomnij o trybie gry przez Net w PES3. Szanse na coś takiego są niewiele większe od wacka Playmana - zwróć uwagę, że nawet japońskie WINNING ELEVEN 7, która miała pojawić się na przełomie kwietnia i maja (przesunięta oficjalnie na 31 lipca), wcale nie ma potwierdzonej takiej opcji. Wielka niewiadoma. Natomiast co do teoretycznej możliwości gry z ludźmi z całego świata - jak najbardziej! Nawet przy naszych fatalnych jakościowo łączach tepsy,

oczywiście pod warunkiem, że zapewnisz odpowiednią prędkość dostępu do Netu (minimum 128 kbps, bardziej wskazane wartości to 256 - 512 kbps, modemy odpadają całkowicie), nie powinno być żadnych lagów (opóźnień) i podczas rozgrywania meczów nie będzie żadnych zwolnień czy przestojów w grze. I faktycznie otworzą się wówczas fantastyczne możliwości wszelakich sieciowych turniejów, organizowania lig itd. To będzie prawdziwy kosmos. Ale jeszcze raz: na pewno nie przy okazji PES3.

"[...] Wydaje mi się, i nie tylko mnie, że źle oceniliście PES2 - i myślę, że to się zmieni. Pewnie, że jest gorszy od japońskiego WE6, ale w porównaniu do PES jest o niebo lepszy. Dużym plusem jest łatwiejsze strzelanie bramek, nie to co było w części pierwszej, gdzie zdarzało się zepsuć sytuację z pięciu metrów. Dobrze, teraz pytanie: możesz podać skład Holandii? I jakieś wyjaśnienia do Master League, bo jest trochę zakrzępany, a nie znam "anglika". (...) PS: Dla mnie gra jest na "9+", a najlepsze jest to, że żeby ją mieć - musiałem kupić tylko czystą płytę za dwa zeta. [...]"

Jana, Elbląg



Hmm, od czego by zacząć... Wystawionej wcześniej oceny nigdy nie zmieniam(y), bo takie praktyki byłyby lekko mówiąc nepowojenne. Jeżeli dla Ciebie plusem jest łatwiejsze strzelanie bramek, to proponuję żebyś zagroł w FIFę, przy niej pewnikiem dostaniesz orgazmu. Czy mogę podać skład Holandii? Oczywiście. Nawet już to zrobiłem przy okazji "Kącika...". Kilka miesięcy temu, dokładnie rzecz ujmując w PE65. Składy są również w szczegółowym opisie do PES2, który to znajdziesz w drugiej części PORADNIKA EXTREME (jest tam ponadto omówienie trybu Master League - polecam).

"[...] Chciałem się dowiedzieć, kiedy i gdzie jest w końcu ten zapowiadany przez Was duży turniej w PES2, bo jestem najlepszy w Polsce i muszę wziąć w nim udział. [...]" Simon B, SMS



Pytań odnośnie turniejów dostałem na przestrzeni ostatnich dwóch miesięcy całe mnóstwo, więc tym bardziej jest mi miło poinformować, że są już znane pierwsze konkrety i turniej taki zgodnie z zapowiedzią się odbędzie. Szczegóły znajdują się gdzieś obok w bieżącym wydaniu "Kącika...", od siebie dodam tylko, że nie zajmuję się bezpośrednio jego organizacją od strony technicznej, więc z ewentualnymi pytaniami udzielenie nie do mnie, a pod podany w ogłoszeniu numer telefonu. To będzie wielkie święto dla wszystkich fanów ISS/PES-ów, no i przede wszystkim dla wszystkich zweryfikowanych swoich rzeczywistych umiejętności.

TELEXTREME

skorzystam. Tym razem nagrodę w postaci Memorki zgarnia Konrad Niewiejski, który nie tylko poprawnie odpowiedział na pytanie z poprzedniego numeru (najszybszy w PES2 jest Babangida, Nigeria), ale też napisał do tego komentarz, na widok którego zagrościł mi na twerzy banan na dobrych kilka minut. Cytuję: "Tijani Babangida, ależ on popyla, jakby przed lwami uciekał!". A pytanie na bieżący miesiąc wrzucam następujące

Dzięki za nadsyłanie propozycji na pytania, z części na pewno w kolejnych miesiącach

JAKI JEST NAJSTARSZY WIEKIEM PIŁKARZ W PES2 (NIE BIORĄC POD UWAGĘ ZAWODNIKÓW Z PAŃSTW UKRYTYCH)?

Na Wasze odpowiedzi czekam w terminie do końca kwietnia, można dzwonić lub SMSować (podobaj jak w jak najbardziej zwięzłej formie odpowiedź wraz z imieniem, nazwiskiem oraz pełnym adresem) na numer telefonu: 0692 743 426. Kartę pominięci za wysłanie kilku ciekawych pytań otrzymuje bonusowo Patryk Kwaśniak z Katowic, czekam na kolejne propozycje.



RTL SKISPRINGEN 2003

Przed miesiącem chciałem już likwidować rekordy z tej gry, tymczasem zmobilizowała Was to chyba skutecznie do bardziej obfitego nadsyłania własnych osiągnięć. Dostałem sporo przesyłek i wyniki poniżej uległy kolosalnym zmianom; na listę wpisywały się dwie zdecydowanie najlepsze osoby (później była już duża przepaść dzieląca pozostałych). Panowie Rafał i Tomasz, de facto abaj z Bydgoszczy, otrzymują w nagrodę karty pamięci. Przypominam raz jeszcze zasady na kasecie musi być nagrany CAŁY rekordowy skok, łącznie z punktacją za styl itd. Kaperty adresujcie z dopiskiem "Kącik sportowy - skoki". Poniższe wyniki pobijamy w praktyce, wcześniej wytrenowanym przez siebie zawodnikiem. Czekam na kolejne osiągnięcia, choć będzie teraz znacznie trudniej coś poprawić.

Knosse, K-100 (GER)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Knosse, K-120 (GER)	171,8 pkt./150,5 m.	Rafał Zaręba, Bydgoszcz
Vilho, K-90 (FIN)	171,8 pkt./150,5 m.	Rafał Zaręba, Bydgoszcz
Engelberg, K-120 (SWE)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Obenlander, K-110 (GER)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Gustaf, K-110 (SWE)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Immler, K-110 (AUT)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Mandrot, K-110 (AUT)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Lilav, K-120 (CZ)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Zabawa, K-120 (POL)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Holme, K-120 (JAP)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Sappora, K-120 (JAP)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Trondheim, K-120 (NOR)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Bad Mitterndorf, K-185 (AUT)	171,8 pkt./150,5 m.	Rafał Zaręba, Bydgoszcz
Val di Fiemme, K-90 (ITA)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Val di Fiemme, K-120 (ITA)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Willingen, K-120 (GER)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Oslo, K-115 (NOR)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Falun, K-115 (SWE)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Lahai, K-116 (FIN)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz
Planica, K-185 (SLO)	171,8 pkt./150,5 m.	Tomasz Włodarski, Bydgoszcz

KONKURS
NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ
W ISS PRO EVO. 1&2 I PES

Witam! Ech, byłem na meczu Polska Węgry. Szkoda gadać! Trafieniem na jakimś pechowy sektor, gdzie siedziały same zagrody, którym się poparłem z łobek wysypiał. Przez cały mecz tylko narzekali i nawet d... nie raczyli ruszyć w co bardziej ekscytujących momentach. A gdy tylko ktoś przed nimi stał za długi - zaraz krzyżeli, że zastania widoki! (...) A teraz obaczcie zwycięskie trafienia. [hauwa]

ŁADNA BRAMKA



Oprócz oceny wizualnej strzelanej bramki, biorę także pod uwagę na jakim poziomie trudności została ona wpakowana do siatki. Dawid Traczykowski z Łodzi strzelił ładną bramkę na poziomie Hard. Dośrodkowanie Shevchenko do Ivanowa, który głową oddaje do lepiej ustawionego Reaby. Ten główką umieszcza piłę w siatce.

DZIWIWNA BRAMKA



Dawno nie było piłki przechodzącej przez słupek. No to nadrobiam te braki. Akcja z lewej strony boiska. Ni to strzał, ni dośrodkowanie. Emytel, piłka montuje się w poprzeczce, przelatuje przez nią, a zdeorientowany bramkarz wypycha wślizgiem piłkę do bramki. Nagroda dla Mariusza Nowaczka z Poznania.

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Wydawało się, że po odsunięciu Szpakowskiego i Zydorowicza od komentowania meczów w TVP poziom wystudiowanych podczas spotkań monologów wzrośnie. Nic bardziej mylnego... Jasna, Fedeek i Szaranowicz nieustannie supportują naszą rubrykę (dziękuję, panowie!), ale i tak największą kopalnią lapsusów jest Baszaj, brawa, kurde! [Koso]

⊙ Ten skoczek jest równowiesnikiem Adama Małyszka. (...)

⊙ Bardzo mało śniegu spadło, praktycznie tylko góry szczytów pośnieżone.

⊙ Jak on wspaniale szuka strug powietrza w powietrzu.

⊙ Trenerka podsyła jej treningi e-mailem. Jak widać, nowoczesność weszła do sportu bardzo ogromnie.

⊙ Pokażemy teraz bramki, bo zapewne nie wszyscy z państwa ją widzieli. Zaczynamy od bramki, którą wszyscy widzieliśmy.

⊙ Kiedy Arsenal gra bez piłki, staje się zwykłą, wulgarną drużyną...

⊙ Oto przy piłce osiemnastoletni nastolatek Pavlenko. (...)

⊙ Zawodnik ten jest dziś wystawiany w roli asokuracyjnego pomocnika

⊙ Po tych 90 minutach Jens Lehmann jest zapewne zadowolony, że może udać się z kolegami pod prysznic

⊙ O, taka wrzutka-zawieszanka...

⊙ Niech Państwo zobaczą, jaką piłkarze Manchesteru mają konstrukcję.

⊙ W 85 minucie zawiąło geniuszem.

⊙ To maszynowy zawodnik, prawie 125 kilometrów. (...)

⊙ Oj, kamerzysta przeleciał wszystkich najważniejszych zawodników

⊙ Tym razem bramkarz gości okazał się bardziej skoczniejszy.

⊙ Stary cwaniak Barthez...

⊙ Wydaje mi się, że Jerzy Dudek zrobił wszystko, co mógł, czyli nic.

⊙ Od roku mają rezultaty, w których nie potrafili strzelić bramki

⊙ To był celny strzał, który podł metr do bramki.

⊙ Była chyba, że dżanie same składały się do oklasków

⊙ Co wymyślił Bąk...? Bąk wymyślił Kosowskięgo

⊙ Kuznie zabrakło nagi, aby oddać celny strzał.

⊙ Jak Państwo widać, Inter ma bardzo napastliwych napastników.

⊙ Przy tym, co właśnie zrobił Hans-Joerg Butt błęd Jerzego Dudka to mały Miki

⊙ W środku pola Makelele szuka swojego szefa. (...)

⊙ Każdy piłkarz chciałby grać w Realu, bo Real wygrywa z Manchesterem 2:0

WINNING ELEVEN 7

KONAMI przesunęła japońską premierę siódmej części serii znanej u nas pod nazwą ISS/PES. Gra nie ukazuje się - jak pierwotnie planowano - w kwietniu, a dopiero pod koniec lipca. Nie podano żadnej przyczyny tej decyzji i tylko można się domyślać, że zwyczajnie developer nie wyrobił na czas z uwagi na wciąż niedopracowany kod i potrzebę ciągłych poprawek. Mamy kwiecień, tymczasem nie ujawniono jeszcze choćby jednego zdjęcia przedstawiającego WE7 w akcji. Potwierdzano natomiast wszystko to, a czym pisałem przed miesiącem, czyli z najważniejszych rzeczy - całkowicie nowy silnik graficzny, nowe animacje, od nowa tworzone Motion Capture, więcej charakterystycznych zagroń co bardziej znanych piłkarzy, 60 lub 64 drużyny klubowe (dwa razy więcej niż w WE6/PES2!), 70 narodowych reprezentacji (czyli doszły nowe, ale na pytanie "jakie?" brak jest odpowiedzi), całkowicie przebudowana Master League, która teraz bardziej ma formę przypominać rzeczywistą Ligę Mistrzów. Ustalono też wstępny datę premiery wersji europejskiej: PES3 planowane jest na 15 listopada 2003.

OGÓLNOPOLSKI TURNIEJ KONSOLOWY
EXTREME 2003
OPOLE, 14 CZERWIEC

TURNIEJE:



PRO EVOLUTION SOCCER



PRO EVOLUTION SOCCER 2

MORTAL KOMBAT 5 D.A.

wszystkie szczegóły w następnym PSX EXTREME!



- ▶ Turniej odbędzie się w konsolowej gralni "HALO" oraz połączonej z nią restauracji "MEXICO BAR", które mieszczą się przy Rynku, na ul. Staromiejskiej 12 (300m. od Dworca PKP).
- ▶ Ilość graczy - bez ograniczeń.
- ▶ Zapisy na turnieje przyjmujemy od 25 kwietnia pod numerem tel. 505 318 335 (GOPA) lub mailowo gopa@88net.trze-pak.pl lub sciera@psxextreme.pl (będzie również możliwość zapisania się bezpośrednio na miejscu!).
- ▶ Dopuszczamy możliwość zapisów na wszystkie turnieje równocześnie.
- ▶ Do wygrania są cenne nagrody (m.in. konsole nowej generacji).



Witam w kolejnym odcinku serii "RPG według Stara". Niebawem ponownie nie dostałem dodatkowej strony na "Kącik..." (PE w tym miesiącu chudsze), dlatego tekst o kolejnym systemie fabularnym ukazuje się dopiero w następnym wydaniu, gdyż priorytetem tego jest omawianie gier. Dotyczy to przede wszystkim tych pozycji, które nie doczekały się opisów, jak np. trzeci SUIKODEN (i nie doczeka, gdyż najwyraźniej nie zostanie wydany w Europie), a czasami warto również wrócić do eRPGów z Szarą, w tym wypadku LEGAL. Oczywiście też nowe propozycje, gdyż chciałbym, aby za miesiąc stały się one pełnoprawnymi działami.

Kącik RPG 39



KONKURSY

NOTOWANIA

No, no - rekord co prawda jeden, ale jaki! Gratulacje.

VAGRANT STORY - CHAINS

Jarek "Jaro" Kubik z Zawiercia 100

PANTEON GWIAZD



VAGRANT jest gra, która już doczekała się największej liczby kategorii w Panteonie, a jeszcze powstają nowe - jedna z nich poniżej. W każdym razie gratulacje za pomysł i wykonanie.

Kto: Adam Cieślakowski z Łodzi

Gra 1: GRANDIA

Osiągnięcia: maksymalne dopakowanie wszystkich postaci, ich technik oraz czarów (EASY)

Gra 2: VAGRANT STORY

Osiągnięcia: wykuwa z Democrasie wszystkich możliwych do wykuwa broni (łącznie 90 sztuk) (HARD)

RPG EXTREME

Oki, obawiam się, że na ten numer nowe zadanie, ale oho

Wymieni jak najwięcej eRPGów (oczywiście konsolowych), w których pieniądze można przechowywać w banku (lub spełniającą tę rolę instytucję), ewentualnie wymienić na specjalnie przeznaczone ku temu środki trwałe (wraz z ich podaniem).

Tym razem zwycięzcą (i laureatem prestiżowej nagrody - plastikowej Memorki) zostanie ten z Was, który wymieni jak najwięcej takich pozycji. W przypadku serii gier, w których występuje podany motyw, liczyć się będzie jedynie tytuł całego cyklu, a nie poszczególne wymienione jego części.

OLDSCHOOL

Ostatnio jeden z Czytelników (Damian Jakimczuk) rzucił pomysł, aby na łamach "Kącika..." zamieszczać krótkie prezentacje eRPGów ze starych systemów (NES, SNES, Genesis), które można emulować korzystając z odpowiednich nakładek chodzących na Xboxa czy starego DC (a PC nie wspominając). Idea niezła (choć jak zwykle zależna od pojemności "Kącika..."), lecz jako że sam nie jestem w stanie przejąć całego tego olbrzymiego zbioru owych oldschoolowych eRPGów, stąd zadanie recenzowania pozostawiam Wam. Ależ ze mnie leni, co nie? A tak na poważnie, to domyślam się, że wielu z Was aż rozsadza chęć ujrzania własnych "wypocin" (i to w formie redki) na łamach PE, dlatego też daję Wam na to szansę. Oczywiście będzie się to wiązało z pewnymi ograniczeniami - recenzje takie nie mogą być zbyt obszerne (2-3 tys. znaków), zaś oprócz ocen (za grafikę, dźwięk, grywalność i ogólną) powinny posiadać informacje na temat sprzętu i programów, jakimi można je emulować (co najmniej jednego). Napiszcie, co o tym sądzicie, czekam też na Wasze proce, które oczywiście nagrodzone będą Memorkami.

MORROWIND QUESTS

Z racji sporego (i słusznego) zainteresowania tą pozycją, postanowiłem ogłosić powstanie działu dotyczącego questów wykonywanych w tej grze. Nie chodzi tu jednak o zadania, jakie otrzymujemy w poszczególnych gildiach i od różnych frakcji, lecz o tzw. "luźne", czyli takie, które dostajemy od osób postronnych lub na które natrafiamy przypadkowo, np. w czasie eksploracji jakichś ruin. To jest zadanie dla Was - kłopotliwiec chciałby pochwalić się odkryciem i wykonaniem jakiegoś rzadkiego questu należącego do wymienionej grupy, niech przysła swoje "sprawozdanie", a Memorka (i sława).

FINAL FANTASY X

SEKRET YOJIMBO

Pewnie wielu z Was zastanawia się, od czego dokładnie (prócz kasy i szczęścia) zależy wykonywanie przez pana "Kokodżambó" poszczególnych ataków, a zwłaszcza pożądanego przez wielu Zanmato. Bazując na informacjach zawartych w Official Ultimania Guide (podręcznik wydany tylko w Japonii), wszystko zależy od tzw. Motywacji pana Y., na którą składają się następujące elementy:

- 1. Ilość zapłaconej kasy - począwszy od sumy 4 (do 7) gil, za które otrzymujemy 2 domyślne (bo nie można ich w żaden sposób sprawdzić) punkty Motywacji, za każde podwajanie płaconej kwoty dostajemy kolejne 2 i tak aż do maksymalnej pojemności sakiewki. Ważne tutaj (gdyż wpływa na inne zależności) jest również to, ile mu zapłacimy w porównaniu do całkowitej ilości posiadanych pieniędzy - oczywiście im bardziej opróżnimy swój portfel, tym lepiej.

- 2. Overdrive - Motywacja, a więc szansa na odpalenie lepszych ataków wzrasta również (choć nieznacznie), gdy pasek Overdrive Yojimbo jest pełny.

- 3. Kompatybilność - określona przez kolejną "niewidzialną" punkty, wzrasta gdy Yojimbo używa swoich najlepszych ataków (Wakizashi i Zanmato), zaś maleje (co nie jest wskazane), gdy Aeon ginie w czasie walki, gdy nie płacimy mu za usługę lub odsłamy bez płacenia.

Kompatybilność, choć maksymalnie (punktowo) dość wysoka, zwiększyć może Motywację o maks 8 - 9 punktów.

- 4. Poziom Zanmato - jest to cecha określająca przeciwników, czy też ich "odporność" na ów atak, gdyż decyduje o częstotliwości używania Zanmato na danym typie stworów - im ów poziom wyższy, tym niższa szansa.

Poziom jest 5, z tym że większość "zwykłych" przeciwników należy do pierwszego, zaś np. bossowie z Monster Areny i Dark Aeons do piątego. Element ten modyfikuje Motywację podczas sprawdzania, czy Yojimbo wykona Zanmato.

- 5. Losowa wartość - brana z przedziału od 0 do 63 punktów i dodawana do Motywacji; nie mamy na nią żadnego wpływu, a jest w sumie najważniejszym z elementów (po kasie).

Liczba wychodząca po podsumowaniu i modyfikacjach określa, jaki atak wykona Yojimbo (powyżej 80 będzie to Zanmato), lecz i tak wszystko sprowadza się do prostej konkluzji, że najlepiej za każdym razem płacić Aeonowi przynajmniej kilka tysięcy gil, a najlepiej całość posiadanej kasy, pracować nad jego Kompatybilnością nie pozwalając mu ginąć, do najważniejszych walk wchodzić z pełnym paskiem Overdrive i liczyć na szczęście.

Czasami, zaraz po wezwaniu i bez płacenia kasy, pan "Kokodżambó" potrafi z własnej inicjatywy wykonać określony atak, nawet Zanmato, z tym że to jedynie (podobno) na przeciwnikach z pierwszego Poziomu. W tym wypadku atak ów zależny jest wyłącznie od "nabitej" gościowi Kompatybilności oraz wspomnianej Losowej Wartości, a częstotliwość takich darmowych akcji może wynosić nawet powyżej 25%.

BOSSOWIE

W zeszłym miesiącu zignorowałem wiadomość, że Memorkę otrzymuje Piotr Chmielewski z Tomaszowa Lubelskiego (którego strategia na Nesluga podobają mi się najbardziej), dlatego dopiero teraz tu obwieszczać,

a ponieważ w tym miesiącu naszym tematem jest pan "Kokodżambó", stąd strategia na jego Gemego Brata.

DARK YOJIMBO

HP: około 1.600.000

Można ukraść: Stamina Tonic (common), Dark Matter (rare)

Można wygrać:

1. Przedmioty - Dark Matter (common), Master Sphere (rare)

2. Ekwipunek - branie z Break Damage Limit, Deathstrike, Counterattack, pancerze z Ribbon, Break HP Limit, Death/Stone/Curseproof

Techniki specjalne:

1. Daigoro - atak zabierający około 7 tys. HP i powodujący Petrify

2. Kozuko - około 13-14 tys. damage, powoduje Full Break, Curse i Slow

3. Wakizashi - około 30 tys. damage na wszystkich (choć czasami jest w stanie zadać nawet 99.999 punktów obrażeń!)

4. Zanmato - atak ten (używa go jako Overdrive'a) zabija wszystkie postacie bez możliwości wskrzeszenia (natychmiastowy "Game Over")

Specjalne odporności: czary elementarne łącznie z Holy Aby walczyć z ciemnym Yojim, należy udać się do Cavern of Stolen Faith, teleportem przenieść się na koniec jaskini i próbować wyjść - drogę zastąpi nam summoner, który przywoła naszego przeciwnika. Walk jest w sumie aż 5, gdyż po przegranej summoner ucieka i trzeba mu znów naklepać. Pierwszą walkę zawsze zaczynamy z pozycji Ambush'd, w ostatniej zaś pasek Overdrive Dark Yojimbo uzupełnia się znacznie szybciej, niż w pozostałych.

Strategia 1 (by Norek).

Overdrive ustawiamy na Avenger, ewentualnie Stoic. Pierwszą walkę gramy albo "na farta" albo ze strategią. Przydaje się tu Auron z Masamune lub inna postać z bronią posiadającą First Strike. Gdy zaczyna się starcie: albo rzucamy Hastega i liczymy na to, że Yojim nie użyje Wakizashi (bo to zazwyczaj natychmiastowy zgon), albo zmieniamy Aurona na Yunę, którą wzywamy Aeona do blokowania pierwszego ataku. Radzę jednak grać "na farta" - wszak to zaledwie początek. Po ewentualnym ożywieniu któregoś z postaci rzucamy Auto-Life, a dalej Walkę odpalamy Attack Reels, zaś innymi postaciami czary (np. Doublecast Ultima). Fizycznie nie opłaca się atakować, chyba że posiadamy bardzo wysokie Accuracy i Luck (ten ostatni powyżej 100) - tylko Overdrive'y są w 100% celne. W skrócie - Hastega, Auto-Life, limity i kontrolowanie paska Yojimbo (standardowa zmiana na Yunę i Aeon do blokowania). Ostatnia, piąta walka jest najtrudniejsza, gdyż Aeon wówczas napełnia sobie pasek Overdrive trzema atakami i trzeba naprawdę się spieszyć, aby wykonać gościa przed zużyciem wszystkich "blokerów" Yuny.

Strategia 2 (by Chomik):

Do walki konieczny jest odpowiednia dopakowany Walka z pancerzem zaopatrzonym w Ribbon, konieczne jest również posiadanie kilku Stamina Tonic. Walczymy Walką, Tidusem i Auronem, Overdrive Mode ustawiamy na Avenger. Na początku rzucamy Hastega, używamy Stamina Tonic, uzdrawiamy wszystkich do max HP (musi być powyżej 30 tys.) i rzucamy Auto-Life (na wszelki wypadek) na Walkę. Teraz odpalamy Overdrive'y, a potem nawalamy atakami fizycznymi. Yojimbo w swojej kolejce powinien za każdym razem użyć Wakizashi, a wtedy uzdrawiamy tylko Walkę, aby Yojim mógł zabić Aurona i Tidusa. Gdy to zrobi rzucamy Mega Phoenixa, łączymy Walkę i odpalamy Attack Reels (bo pasek mamy znów pełny po śmierci kumpi), a gdy obaj znów zginą powtarzamy operację i tak w kółko. W razie czego wzywamy Yunę i Aeon do blokowania Zanmato.

NAGRODY

Memorki w tym miesiącu otrzymują:

- Jarosław Kubik
- Zawiercia
- Adam Cieślakowski
- z Łodzi.





LEGEND OF LEGAIA

Sparą porcję stuffu do tej gry nadesłał Marcin Zieliński ze Świętajna.

Ryby najlepiej łowić w Buma, gdzie używając Heavy Lure można złapać Lipiana (wart 200 - 250 pkt.) lub Devourera (wart powyżej 320 pkt.); ostrzegam tylko, że te rybki potrafią być bardzo wkurzające.

Po zabiciu Carubana i powrocie do Drake Castle, w pomieszczeniu na lewo od sali tronowej możemy w ścianie znaleźć Platinum Card. Karta ta umożliwia zakup nowych przedmiotów w sklepach. Gdy następnie udamy się do Rim Elm i wejdziemy do domu starca na górę, w szafce w pokoju możemy znaleźć Point Card. Odtąd na kartę tę przechodzi 5% wartości każdego zakupionego towaru, zaś odłożone w ten sposób punkty możemy zamienić w czasie walki na obrażenia (max 9999).

Po oczyszczeniu pierwszej mapy z Mistu możemy odwiedzić Rim Elm i tam udać się na wzniesienie przed plażą. Gdy zbadamy drzewo po lewej (przy murze koło wiatraka), zatakują nas pszczoły. Nie dość, że jest ich sporo i atakują pierwsze, to jeszcze zadają poważne obrażenia, a w czasie starcia nie można używać Ra-Seru. Na szczęście, gdy się przegra, nie następuje Game Over, tylko postacie budzą się w domu Vahna. Najlepiej iść tam mając Lv powyżej 15. Po wygranej walce dostajemy od nich miód, który zwiększa o 4 wszystkie statystyki jednej postaci, możemy też oddać go siostrze Vahna, która zrobi z niego ciasto. Pszczoły co pewien czas się odradzają, więc można tam nabijać sobie statystyki.

Pod koniec gry, póki jeszcze Rim Elm nie zostało pochłonięte przez Juggernauta, warto odwiedzić Tetsu (tego, który uczył nas na samym początku), a zaproponuje nam on walkę (practice). W starciu uczestniczyć będzie tylko Vahn, stąd warto założyć mu Speed Ring i w pierwszej turze użyć Elixiru, gdyż Tetsu posiada dużą szybkość. Jeśli wygramy, otrzymamy od niego Mettle Ring, który zmniejsza zużycie AP o 50%.

Również pod koniec gry (po zwycięstwie nad Songim) oraz po odkryciu wszystkich Arts i Hyper Arts dla poszczególnych postaci, można je nauczyć przywoływania Ra-Seru, a mianowicie:

- Terra (Noi) - gdy Terra osiągnie 7 poziom należy iść do Mt. Rikuroa i dotknąć rosnącego tam Genesis Tree
- Meta (Vahn) - gdy Meta osiągnie 8 poziom należy iść do Rim-Elm i dotknąć tamtejszego Genesis Tree
- Ozma (Gala) - gdy Ozma osiągnie 6 poziom należy iść do East Voz Forest i dotknąć Genesis Tree

Star: Jest jeszcze 5 ukrytych Ra-Seru, które jednak używać można tylko dzięki odpowiednim Talizmanom. Są to:

- Palma - po dotarciu do Sol, należy w Muscle Dome zdobyć 100.000 coins, a wówczas jako nagrodę otrzymamy Earth Egg, które po zanieśieniu do Zalana w Jeremi zostaje przerobione na Earth Talisman
- Mule - po odmarzeniu Bumay należy odwiedzić pobliskie łowisko i zdobyć na nim 20.000 punktów i wymienić je na Water Egg, z którego Zalan zrobi Water Talisman
- Horn - Light Talisman otrzymujemy od Zalana po zanieśieniu mu Light Egg, które to otrzymujemy po ukończeniu questu Car'a'y
- Jedo - po pokonaniu Songiego należy odwiedzić martwe Genesis Tree w West Voz Forest, gdzie powinna znajdować się skrzynka zawierająca Dark Egg, które Zalan przerobi na Dark Talisman
- Juggernaut (Evil Seru Magic) - możliwy do zdobycia jest dopiero wtedy, gdy wszystkie postacie osiągną 99 poziom doświadczenia. Należy wówczas iść do Ratayu i pogadać z Saryu, który obdaruje nas Evil Seru Key, a następnie udać się do przełęczy (dotychczas pilnowanego przez dwóch strażników), z którego wcześniej widać było Juggernauta i podążyć dalej drogą prowadzącą do skrzynki zawierającej Evil Talisman.

Maksymalny poziom magiczny, jaki może osiągnąć Ra-Seru wynosi 9 - otrzymuje on wtedy maksymalny magic effect, a mianowicie 25%.



SUIKODEN 3

STARS OF DESTINY

Duża część postaci zaliczających się do słynnej 'sto-osmki' przyłącza się automatycznie w określonych momentach gry, innych jednak trzeba do tego namówić i to właśnie ich tutaj wyszczególnię. Postacie le posortowałem według lokacji.

Vinay del Zexay:

- Augustine - stoi przy nabrzeżu (w okolicy sklepów); aby go przyłączyć, należy podarować mu Rose Brooch, który to przedmiot można zakupić w Iksay Village (jako Rarity)
- Dominic - pracuje w sklepie z pancerzami i należy kupić od niego Mole Armor (kosztuje 10.000)
- Melville i Elliot - spotkać ich można w kryjówce w zaułku (południowo-zachodnią część miasta, przejście za sklepami), zaś dołączają się po wcześniejszej rekrutacji ojca Melville'a - Billy'ego (patrz: Budehuc Castle)
- Nei, Toppi i Shabon - stoją na ulicy obok bazaru, aby zaś przyłączyć całą trójkę, należy wpaść znaleźć zagubioną Shabon. Mała biega po placu przed ratuszem, zaś sągana jest przez Guillaume'a, którego trzeba pokonać w pojedynku (nie jest to trudne).

Brass Castle:

- Arthur - stoi pod ścianą w zamkowej jadalni (pojawia się po zakończeniu I rozdziału Hugo), aby zaś go przyłączyć, należy po rozmowie zainteresować się kominikiem w kuchni i w rezultacie przejść (jeszcze raz) cały podziemny korytarz pod zamkiem
- Jeane - w sklepie z Runami, po prostu pogadać z nią
- Ertie - w bibliotece za stoiskiem Tutora, należy odpowiedzieć poprawnie na 5 pytań dotyczących gry
- Belle i Gadget Z - Belle siedzi przy sklepach we wschodniej części miasta i należy podarować jej Srebrną (przedmiot ten można wygrać od stworów na Plain Amur) do naprawy Gadgeta
- Scott - koleś z papugą stojący na zachodniej drodze do zamku, należy podarować mu Deer Antlers (można kupić w Trading Shop np. w Vinay del Zexay)

Iksay Village:

- Watari - kryje się za budynkiem po prawej w pobliżu wejścia do wioski, należy 'wynajść' go za 100.000 (najlepiej w rozdziale Chris, gdyż jest najbogatszy)
- Mio - spotkać ją można wraz z Tutą na piętrze gospody, przyłączy się po rozmowie
- Mel - stoi przy budynku na drodze prowadzącej do młyna, przyłączy się po rozmowie
- Gordon - prowadzi sklep z przedmiotami, należy zgodać go mając Augustine'a w składzie (najlepiej tylko jego)
- Barts - kręci się na drodze w pobliżu Chrisa, zaś przyłączyć go można dopiero po napadzie Lizardów na wioskę (Chris Chapter 2) oraz podarowaniu mu Grapes C (można kupić w Trade Shop)

Zexen Forest

- Goro - spotykamy go przy drzewie w górnej odnodze lasu, a przyprowadzić musimy mu postać posiadającą zdolność Appraise

Plain Amur - North

- Kathy - należy pociążyć wszystkie jej komie. Jeśli się pomylimy odejdzie, lecz powróci po ok. godzinie gry.

Yaza Plain

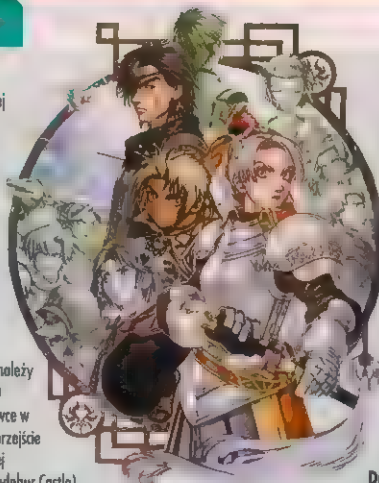
- Kenji - pojawia się, jeśli zagadamy żołnierza kryjącego się w "zbite chorych" w Brass Castle, a przyłączy się po rozmowie i scenie

North Cavern

- Ayame - pojawia się w grocie na końcu jaskiń, gdy wcześniej zagadamy Watarięgo stojącego w prymityw Budehuc Castle, a następnie weźmiemy go ze sobą, aby stoczyć z Ayame pojedynkę. Dziewczyna przyłączy się po wygranej walce

Mountain Path

- Viki (starsza) - przyłączy się po scenie przy zachodnim wejściu
- Viki (młodsza) - przyłączy się po przyprowadzeniu w to samo miejsce starszej
- Futch, Bright i Sharoon - Futch spotykamy w okolicach wschodniego wejścia i wraz z nim przenosimy się do Galerii, aby poszukać Sharoon. Dziewczyna łazi po głównym placu i wystarczy tylko trochę za nią pobiegać, aby przyłączyła się cała trójka



Kuput Forest

- Landis - przyłączy się do drużyny w czasie jednego z losowych starć (trzeba mieć przynajmniej jeden slot na postacie wolny), lecz szansa na to jest bardzo mała, stąd trzeba uzbroić się w cierpliwość i walczyć do skutku

Budehuc Castle

- Jefferson - spotykamy go przy wejściu na teren zamku, gdy zrekrutujemy już odpowiednią ilość osób
- Billy - spotykamy go w galerii na piętrze, gdy umieścimy tam statwę klasy S (do zdobycia od późniejszych sub-bosów). Aby go dołączyć, musimy pokonać go w grze w karty

Duck Village

- Sanoo Y. - na pomostach za gospodą należy udzielić drugiej odpowiedzi, gdy zastajemy ją na rozmowie z jedną z kaczek
- Mamie - stoi na piętrze sklepu z przedmiotami i trzeba podarować jej Crab Rite Ball (do wygrania od wielkich krabów, posiada to również Hallac)
- Kidd - spotykamy go za gospodą i musimy mu pomóc w rozwiązaniu zagadki kryminalnej. Na początek musimy dokładnie przejrzyć pokój, do którego się przenosimy, a po zdaniu relacji wypytac każdego na pomostach na zewnątrz (jonior) oraz dwie z kaczek kręcących się po głównym placu (muszą dać konkretną informację). Po powrocie i wyjaśnieniu zagadki chłopak się przyłączy.
- Horiez VII - spotykamy go na pomostach za gospodą, a także w dwóch innych miejscach, a mianowicie na drugim placu w Galerii oraz obok Item Shopu w Chisha Village - gość krąży pomiędzy tymi lokacjami. Aby go dołączyć, musimy trzy razy udzielić mu wskazówek co do położenia Budehuc Castle, a za czwarty razem wybrać opcję podania nieprawdy, dzięki czemu gość w końcu trafi do zamku.
- Rhett i Wilder - stoją przy kole wodnym, zaś można ich przyłączyć dopiero w rozdziale 4 i dalszych przyprowadzając do nich Sgt. Joe

Great Hollow

- Twoakin - w podziemnej sali z trzema wyjściami, przyłączy się po scenie, w której musimy (choćbyśmy nie chcieli) wybrać prawidłową odpowiedź
- Paggi - pracuje w sklepie z bronią (ostrzy oręż), należy podarować mu/jej Iron Hammer, który dostajemy od jednego z klientów Trade Shopu powyżej
- Alanis - można ją spotkać (i dołączyć) przy wodospodzie w głównej sali jeśli zabierzemy ze sobą Melville'a i Eliota

Ancient Highway

- Guillaume - spotykamy go przed wielkimi wrotami po wcześniejszej walce z nim w obronie Shabon i również tym razem musimy stanąć z nim do pojedynku, którego wygranie umożliwia nam przyłączenie tego wirusa

Mt. Hei-Tou

- Koroku - psa tego spotykamy na w pierwszej odnodze (po lewej), zaś jego rekrutacja (adopcja) otwiera nam dostęp do przyłączenia kolejnych psów, które jednak nie zaliczają się do 108 Stars of Destiny. Psy te należy przyłączyć w odpowiedniej kolejności, a są nimi: Koichi (North Cavern, za bezczką w drugim korytarzu), Connie (w jaskiniach pod Great Hollow), Kosanji (Mt. Senai, zwiast z lewej strony zewnętrznego urwiska na końcu prawej odnogi jaskiń) oraz Kogoro (Cyndar Ruins, w ślepych zaułku lewej odnogi, za blokiem skalnym - wystaje mu ogon).

Le Buque

- Edge - stoi przy budynku po lewej stronie i należy pokonać go w pojedynku

Caleria

- Nadir - stoi na piętrze gospody, a należy przyprowadzić do niego ekipę składającą się z 3 mężczyzn, 2 kobiet i jednego dziecka
- Mike - stoi w Trade Shopie i trzeba wygrać od niego (w karty) co najmniej 20 000

Chisha Village

- Emily - siedzi przy stoliku w podziemnym barze, należy ją pokonać "na rękę", czyli łączną siłą drużyny musi wynosić ponad 600 punktów
- Wan Fu - leży w składziku obok baru, należy zapłacić jego dług (3000)
- Tuto - przyłączy się w gospodzie (rozdział 4+), należy wziąć ze sobą Mio

Alma Kinnar

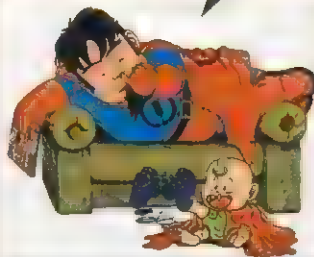
- Estelle i Rody - Rody'ego spotykamy przed gospodą, a Estellę w środku, zaś po rozmowie z nimi musimy jeszcze wypytac pobliskich mieszkańców (na temat ukrytej wioski), a następnie wrócić i zdać raport.

OGŁOSZENIA

Na nacie istnieje strona poświęcona FINAL FANTASY, znajdziesz na niej opisy, solveje oraz obszerny dział Download. Zapraszamy na www.tfpage.prv.pl. Kontakt z twórcami przez "meile": mistrzom@wp.pl (master), pumexlive@interia.pl (pumex) i ban20@wp.pl (majkel).



Listy skrzynka



 **L**ubię grzebać w nosie, lubię również w Windowsie. Niestety, ten ostatni, w przeciwieństwie do tego pierwszego, źle to znosi, efektem czego jest z reguły awaria. Tym razem system padł na dobre (skończyło się na formatowaniu partycji C) - złog trafił maile z trzech tygodni. Dlatego właśnie apeluję: Wszystkie osoby, które wysyłały do mnie maile w okresie od ok. 10.03 2003 do ok. 31.03, proszę o ponowne przesłanie korespondencji (jesli to możliwe). Ciężka sprawa, nie ma co. (...) Za oknami słoneczko... ma być, bo tak naprawdę zima zaskoczyła wszystkich jak leci, na czale jak zwykle z drogocnikami, a zatem silcie się na listy - jako że muszą dogrzewać pewnego jegomościa (szczegóły w Hyde Parku), trochę stuffu do pieca będzie jak znalazł. (...) W bieżącej odsłonie "Listów" znajdziecie kilka słów obrażenia dot. listu niejakiego prof. Anatoniana, który opublikowałem w zeszłym miesiącu. Czytelnicy PE pojechali po nim zdrowo, nie zostawiając ani jednej suchej nitki. Tak trzymać! Co prawda rzadko kiedy drukuję polemiki, ale tym razem postanowiłem odpisać. (...) Apelo dot. umieszczania w korespondencji swoich numerów skutujką! I TO MNIE CIESZY! Bojcie się! (...) Pozdrawiam z tego miejsca entuzjastów mojej osoby (a co!) - szczerze dobre słowa (Internet to niebezpieczna broń, hłehle!), a zostanie Wam to wynagrodzone (gdzieś, kiedyś;). (...) Żegna się HIV-tata, który dzierży za pazuchę gnatą (!). (...) Bonus od Piotrka z Nowego Miasta: "Gdy HIV listy poli - widać dym już z oddali!". Hłehle!

Kontakt: hiv@psxextreme.pl,
tel. 0608 338282, a także listy na
adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY -
HIV").

W tym miesiącu nagrodę otrzymują:

Polagne z Bydgoszczy (nagroda: "upominek-combo")
Adam Romanowski z Elbląga (Memory Card)
oraz Marcin Szost z Torunia za grafiki ołówkowe (sztuk 3),
które upiększają 14 edycję dzieła (Memory Card).
Nagrody (gry) za krzyżówkę (PE67) otrzymują: Łukasz
Pietrucha z Bytomia i Emil Triański z Zamościa (odp.
"JOHN TOBIAS" i "KEN KUTARAGI"). Gratulujemy.

PRYWATA:

[illegible]**DEBIL MIESIACA**


 [...] Pracuję w salonie AGD-RTV. Mam okropną szefową (pani R.) i STRASZNIĘ głupiego szefa (pan Rychu R.). (...) Ostatnio namówiłem Rycha, by zamówił PS2, tłumacząc że każdy salon RTV ma takie dno na półce (prosiłem go ok. pół roku). W końcu uległ i po paru dniach podłączyłem PS2 do TV. Dałem mu zagrać w GT3 - przejechał 10 metrów i oddał pała pytając: "Marcin, powiedz mi, bo ja nie rozumiem jak oni to nagrali i skąd wiedzieli, że pojedą prosto, a nie w bok? Zresztą boję się zadrapać samochód, bo może się coś stać...".
 [...] Makos, Pasiek

Htlenie! Oczywiście tytuł "Debila Miesiąca" należy się Rychowi, nie Tobie - Makos.) Tak czy siak, dzięki za stuff! (...) Jeśli macie podobnie upośledzonych szefów, to zapodawajcie scenki rodzajowe. Ja sobie podaruję, bo gdybym miał pisać, co wyprawia Ściera - "Listów" by mi zabrakło

KAFTANIK MIESIACA


 „J! Yo! Siedząc w domu i rozważając nad lamerstwem, wymyśliłem parę rzeczy. Dlaczego 80% lamerów to peccotowcy? Ponieważ, wiesz jak jest... Polska, biedny kraj, a w domu gdy dochodzi do rozmowy "PC czy konsola?", bez dwóch zdań pada słowo PC. Dlaczego tak się dzieje? Większość chłopów ma kompa, bo starymu już potrzebny do pracy, czy coś. Inny powód, to fakt, że komp ma więcej możliwości, więc kupują kompa, a wtedy na konsolę mamony nie ma. Z tego względu, że mamony mało, to wiadomo - bierze się PC (konsola do grania, a jak się kupi jedno, to nie będzie drugiego). Z tej właśnie przyczyny powstają lamerzy (wołą grać byle jak, niż w ogóle). A to z powodu braku mamony. Dlaczego większość Graczy pochodzi zsi granczy? Bo tam jest mamonia!!! Tam ludzie mają kompa do pracy, a konsolę do grania! Tam zawsze była, jest i będzie waluta! I tak być powinno! Inni ludzie z powodu braku funduszy ciskają psomdasy w X-a ponieważ jak idoci polecieci i kupili PS2, a teraz żalują, bo kasy nie mają, a widzą i nie mogą się pogodzić z faktem, że pudło jest lepsze!!! [...]”

Soki, jesteś daremny, zaś co się tyczy toku
Twojego rozmowywania - nie nadajęm, jak
zapewne większość osób, które straciły czas na
zapoznanie się z treścią listu (fu!) Twojego
autorstwa .. Idź w pole, walcz ze słonką
pozbięraj kartofle, po czym weź się za oranie,
najlepiej własnego tzw mózgu [Sciera co masz
do chłopaka? Prawde mówi idź w pole sam

Katowice, 5 July 2003

Amiga 69"St. ul. Sokolowska 6
40-108 Katowice

Podanie

Człowiek uprzejmie prosi, aby nie trafiało do grupy osób, które
receptuariusz

Swoją prośbę uzasadnia następującymi argumentami: ma
abie gracie PCK) i ma nadzieję, że w końcu (w weekendy?)
Bardzo chętnie przeczyta i przeanalizuje i odpowiedź satysfakcjonującą
przygodowo i strzelaniną (wyłącznie,
Znamy już, że nie powinniśmy zapominać o tym, że podajemy

Pomyslimy, pomyslimy.

CHAMSKA SPRAWA



 "[...] Dzień dobry. Panie HIV (chyba tak powinien się zwracać 14-latek "smarkacz" do osoby dorosłej). Przeczytałem parę listów w PSX EXTREME #68 i postanowiłem, że napiszę swój własny. (..) Po pierwsze: sprawa ośdczooli. Nie jestem mianikiem "starej szkoły", ani zadnym

hardcore'owcom. Nie będę gadał, jakie megafulcrum'oolowe były stare gierki, bo kiedy widzę te wielkie piksele, to niedobrze mi się robi. Nie grałem we wszystkie gry z ostatnich 10 lat, nie przeszedłem też MGS2 na poziomie "EUROPEAN EXTREME" ze wszystkimi "blachami". Grałem traktując jedynie jako dobrą rozrywkę, a nie życiową pasję. Nie chcę być jedną z tych osób, które wszystkie gry znają na pamięć, a nie potrafią napisać jednego zdania bez błędów (choć czasem niektórzy do Was piszący mają pewnie dysortografię, a Pan, Panie HIV, bezilotnie ich wysmiewa). Mam wiele ważniejszych spraw niż granie, np. rodzina, dom, szkoła... Nie chcę w przyszłości kopać rowów. Chcę mieć dobre płatnie, przyjemną robotę [czyli z/Red] (mój też nie chcę być...).

Ludzie, opamiętajcie się! Co Wam przyjdzie z tych wszystkich gier ukończonych na 100%? Jedyne satysfakcja, nie więcej... Ja umiem nad sobą zapanować, wiem kiedy przestać grać. A Wy? (...) Jeszcze sprawa listu "Old" autorstwa Dantego. Ja nie ubolewam nad tym, że nie urodziłem się 10 lat wcześniej, przeciwnie - wolałbym urodzić się jeszcze później, powiedzmy coś koło 1995 r. Czemu? Boję się po prostu, że do czasu kiedy pojawią się konsole z fotorealistyczną grafiką, mój zapał do gier wideo

sie wypali, że to wszystko mnie po prostu znudzi. Poza tym, Dante, co Cię obchodzi, że ktoś próbuje imponować innym swoją wiedzą o starych grach? Oia! to! Istnieją też takie rzeczy, jak "tolerancja" i "wolność słowa". Jeśli Ty nie chcesz czytać listów, które Tobie się nie podobają, to po prostu pominię i czytaj następne! Czy to aż taki wielki wysiłek? (...) A propos tolerancji: sprawa Graczy-homoseksualistów. Jeśli chodzi o mnie, to w "PCHLIIM TARGU" mogą być nawet zamieszczane oferty matrymonialne. Zdziwiło mnie to, jak agresywnie Pan HIV zareagował na ten list. Zresztą cały dział "LISTY" jakoś ostatnio zochamniał. A najbardziej w chamstwie przoduje Pan, HIV! Tam kogoś przewzie o "gnójw", gdzie indziej o "smarkacz"-y. Wyczuwam bardzo że fludy). Co się stało, że wzbiera w Panu taka agresja? (...) Na koniec sprawa listu pt. "KRYTYK" niejakiego prof. Anatoniana. Masz, stary, jakieś kompleksy? Nie miałeś nawet tyle odwagi, aby podpisać się prawdziwym imieniem? Gamera chyba nie bije tych, którzy wstydzą się własnego imienia, co? [...]"

Krystian. ???

Jestem cham, chamissimo! Ilekcio próbuję
nieco zbastować, to podnosi się krzyk: "Jak to!?"

NEUSTANJACY KONKURS

STWÓRZ REKLAMĘ PE

Na ogłoszony w poprzednim miesiącu konkurs "Stwórz reklamę PSX EXTREME" przyszło kilkanaście prac. Nikt, niestety, nie popisał się pomysłowością, większość prac była na dodatek spartańsko wykonana. Nie staracie się, a lektura "Zapraszamy do reklamy" chyba nie "użyźnia" pokładów Waszych szarych komórek. W tym numerze prym wiodą propozycje Izabeli Mrozek (nagroda - Memorka) oraz Qby Sroki (nagroda - sława):

Konkurs trwa aż do odwołania - co miesiąc będziemy pokazywać najlepsze prace, podobnie zresztą jak w rubryce "kopertowej", która niestety przeżywa ostatnio głęboki kryzys (pomalowanych kopert jest sporo, ale ich jakość woła o pomstę do nieba).

JEDYNY INTELEGENCY MIESIĘCZNIK O GRACIIII

Qby Sroka Kurzybok

EXTREME

EXTREME

Qba Sroka K u z bork

JEDYNY INTELEGENY MIESIĘCZNIK O GRACZACH!!!





WSZYSTKO GRA!

[...] Hm, jak tu zacząć... Może tak? (...) Dawno, dawno temu, gdzieś w odległej Polsce (...) Nie, nie tak... (...) Czytam Wasze pismo od samego początku, zresztą jak całą resztę prasy branżowej, dodam że są to pisma o konsolach oraz PC. Jako odbiorców mojego listu wybrałem Was, ponieważ jest mi bliżej pisanie do kogoś, kto tak jak ja kocha granie dla samego grania, a nie traktuje tylko i wyłącznie jako pracę. Podobna mi się Wasza autoironia, która nie jest "przygniecioną" puszeniem się i wytykaniem innym ich "braków". I chwala Wam za to! Jedynym słowem jesteście "nieładzko ludzcy". (...) A teraz z innej beczki. Często czytam, co pisze do Was np. 16- lub 18-latek, który stwierdza ile to już się nie nagrał w życiu lub udowadnia innym, że jego doświadczenie w tej mierze może służyć za wzór innym. Coś Wam powiem - i pewnie się zdziwicie (16-latkowie i takie tam), ale mam 33 lata, a z grami obcuje od kiedy pierwszy raz trafiłem do "salonu gier", czyli ok. 21 lat temu. Pamiętam nawet, kiedy dostałem po raz pierwszy raz lanie za gry - kiedy wysłany przez mamę zamiast kupić trampki na W-F, przegrałem wszystko w "salonie". Jeśli myślicie, że na salonach się skończyło, to się mylicie - dalej byli Atari, C-64, Amiga, PC itd. Zeby było śmieszniej, to jeden z pobytów w salonie przewrócił całe moje życie do góry nogami. Dlaczego? Bo mając 16 lat poznałem tam dziewczynę, która dzisiaj jest moją żoną. Żeby ją poznać, użylem do tego celu podstępnie chemika kolegi, którego pożyczylem aby przestraszyć i dzięki temu poznać "bóstwo": Moje "bóstwo" szukało brata, a ja dzięki temu znalazłem nie tylko przyjemność z grania, ale i inne przyjemności. Nie wspomnę nawet o tych wszystkich godzinach, które moja luba przestała koło mnie w "salonie", jej wyrozumiałość i cierpliwość w tej mierze niech będzie wzorem dla każdej "drugiej połowy" każdego Gracza. Jak by tego było mało, dziś mam syna, lat 13, który przypomina mi mnie w tym wieku, z tą różnicą, że nie chodzi do "salonów", no i ma pozwolenie na granie. Ponieważ posiadam w domu wszystkie konsole (oprócz GameCube'a i Xboxa), to czasami wieczorami ja gram na PC, syn na PlayStation 2, a żona na PSX. Co mnie martwi, to moja 12-letnia córka, która nie przejawia za bardzo chęci do grania, ale mam nadzieję, że przejdzie jej ten "dziwny" stan już wkrótce. Tak więc gramy - ja i moja rodzina, każdy z nas ma swoje upodobania, czasem robimy sobie wieczór "multiplayerowy" dla podsyżenia atmosfery. Oprócz namiętnego grania, namiętnie czytam prasę - przebywając ostatnie parę lat za granicą również Was czytałem, nieźle czasami kombinując, aby zdobyć PE. (...) Gwoli sprostowania toku rozumowania niektórych Czytelników, że "długoletni Gracz" w moim wieku powinien być chudy, tysiący w okularach, to już nadmieniam, że

mam 186 cm wzr., wagę 102 kg, 128 cm w klatce i niezłą czuprynę. Tak więc wiedzieć (co niektórym), że granie można połączyć z tężyzną fizyczną i wcale nie trzeba wyglądać jak "błada sprzucha od roweru". (...) Osobiście nie preferuję żadnej platformy, ważna jest sama gra i przyjemność z tego płynąca. Wkrótce ma zamiar kupić Xboxa oraz GameCube'a. X ma HALO, GC - ZELDE. (...) Życie byłoby sielanką, gdyby nie fakt przebywania w miejscu, z którego piszę... Niech to będzie zgadywanka: jest tu bardzo bezpiecznie, dają jeść i pić za darmo, a spacerują się raz dziennie. Tak, tak, areszt śledczy, przebywam tu jakiś czas, i jeszcze trochę zostanę (jestem tu za "paserstwo"). Oczywiście nie byłbym sobą, gdybym Was nie czytał nawet tutaj. Niestety, oprócz rozłąki z rodziną doskwiera mi możliwość grania, a właściwie jego brak! Mój PSX spoczywa w magazynie aresztu, może dopiero za miesiąc dostanę zgodę na granie - uspokoję nerwy. (...) Chcę przekazać wszystkim ludziom, którzy szyskanują Graczy, jako "długoletni Gracz" oraz ojciec i głowa rodziny, że gry rozwijają wyobraźnię, spoglądając, często podnoszą nasze kwalifikacje językowe i na pewno dają sporo radości. A tym, którzy uważają, że gry są złe i niemoralne, niech wystarczy że nie muszą grać, bo to demokratyczny kraj i każdy robi to, co lubi. My nie będziemy ich zmuszać do grania, a oni nas do chodzenia w niedzielne poranki do przybytku bożego. (...) Pozdrawiam wszystkich fanów PSX EXTREME oraz prawdziwych Graczy, dla których granie to podstawa życia. Mam nadzieję, że utrzymacie poziom i styl. (...) Pologne, Bydgoszcz

HIV: Wow! Czytając Twój list - morda mi się cieszyła jak rzadko. Niestety, przeczytawszy słowa "życie byłoby sielanką..." od razu "wyczułem pismo nosem" i mina mi zredla. Dajesz ciota, stary. (...) "Cała rodzina grająca" (wylaczając Twą córkę) to zjawisko niezwykle rzadko występujące w naszych realiach. Ludzie utrzymujący rodzinę wolą się uwalniać po pracy w fotelu i biernie się relaksować przed TV, ew. pozmywać tolera lub odkurzyć dywan (ech, życie!). Jeden lubi to, drugi tamto. Z pewnością większość niepełnoletnich Czytelników PE zazdrości Twoim dzieciom ojca - wszak nie ma to jak mieć na chacie kompana do grania, zawsze chętnego do wspólnej zabawy. I jest młodzieźowa. (...) Przybij "pionę" i odezwij się, gdy już wyjdiesz z mamra (konieczność zajmij się czymś całkiem legalnym, hłehłeh!). A na ostodę otrzymujesz nagrodę.



HIV, ten menel, odpowiada tak pobłażliwie? Co jest? Czyżby się aż tak zestarzał? Mięczak jeden! Dlatego wypnam się na wszelkie podobne jawgi. Odnosnie listu od homoseksualisty - zjechałem go tylko i wyłącznie dlatego, że wydał mi się bezsensowny. (...) Na przyszłość nie zwracaj się do mnie per "pan", bo się czuję głupio... Stary, przecież ja jeszcze pierdę publicznie!

ŻARTY

[...] Ha!! Nie udało Wam się z tym żartem z NEED FOR SPEED: THE BEST POLISH CAR. (nr kwietniowy, s. 16.) Rok temu kłit z Gamera też wypalałem Tak, na pewno na Xklocie był taki szajs Screeny z innych gier. Kiepsciutki! (...) W mojej miejscowości trudno nabyć PE, choć mieszkam blisko W-wy, więc jak jest u Was z prenumeratą? Kiedyś zamawiałem pewna czasopismo i dostawałem z 3-tyg. opóźnieniem (...) W niedziele w Zabkach będzie (ma być) kręcone "Pod Napięciem", więc może zobaczysz kawałki tego bagna [...] Kamil, Zabki

Zarty, jakich dopuściliśmy się w poprzednim numerze PSX EXTREME, przerosły nas samych. Motyw z przenośną wersją PS2 okazał się na tyle wiarygodny, iż redakcyjne telefonisty dostawie się paliły (chłopiec obsługujący centralę w budynku odgrażał się, rzucając bardzo wymowne epitety bynajmniej nie do ścian). (...) Prenumerata jest realizowana w tempie ekspresowym, gorzej ze swoich obowiązków wywiązuje się pewna instytucja która bierze za to grubą mamonę. Na pohybel! (...) Odnosnie bagna - mam go dość na co dzień (poza tym, o co chodzi?). Wystarczy wyjść z domu - wszędzie bagno, jeden wielki syf

EP4

[...] Hello HIV! Postanowiłem do Ciebie napisać, po tym jak przeczytałem list jakiegoś debila o ksywie prof. Anaton. Nie dość, że ten osobnik obraził nas, czyli Czytelników oraz redaktorów (Siercie się należało) PE, to jeszcze bał się podać swoje namiary. Nie lubię takich krzykaczy, mocznych w gbie, niech przyjedzie na EXTREME PARTY i wtedy się wypowie. Mogę się założyć, że większość osób po przeczytaniu jego wypocin miała ochotę mu wpięć****. Nikt mu nie kaze czytać PSX EXTREME, a tym bardziej wchodzić na Waszego czata. (...) Kiedy i gdzie odbędzie się kolejne EXTREME PARTY? (...) Kim dokładnie jest Fenix? Zgubiłem dodatek z nr. 50., pewnie to on Was goni do roboty, a Siera to pic na wodę, fotomontaż. (...) Shen, Gdynia

Sprawę Anatonia pozostawiam bez komentarza (swoje już zrobiłem). (...) Kolejna edycja EXTREME PARTY będzie nawiązywać formą do ostatniej z cyklu, przy czym lokalizacja i Jlegne zmianie. Szczegóły, również dot terminu, już wkrótce. (...) Fenix to dobry duch, mimo wszystko, bez którego PE nie miałoby prawa istnieć (niestety, nie każdy zg(Red.) potrafi liczyć do dziesięciu...)

KABELKOWANIE

[...] Posiadam konsolę PS2, w miarę dobry telewizor, wkrótce planuję nabyć kompletny zestaw kina domowego. Problem w tym, że nie do końca się orientuję, co powinienem kupić, aby wszystko hulało jak należy - chodzi mi o kable, przejściówki itp. (...) PS: Posiadam również komputer PC - czy do czegoś się przyda? (...) Ysiek, Jarocin

Temat to wcale wąski, postaram się zatem przedstawić Ci najbardziej przydatne gadżety kupno których możesz w przyszłości rozważyć (...) Pilot (zdalne sterowanie) do obsługi filmów DVD (cena ok. 100 zł - za produkt SONY, bardzo dobry). Kabel optyczny do połączenia

konsoli z amplitunerem (celem uzyskania dźwięku w systemie AC-3 oraz DTS; cena: 50-100 zł). Kabel RGB, umożliwiający podłączenie PlayStation 2 do telewizora przez wejście Euro (cena: ok. 30 zł); również kabel S-VHS. Przedłużacz do pada, mierzący 2 metry (cena: ok. 30 zł). "EMS USB 2" - przejściówka z dwoma funkcjami: umożliwia używanie pistoletów do PlayStation na konsoli PlayStation 2, a także używanie padów do PSOne/PS2 na komputerze PC (cena: ok. 90 zł). Uniwersalny kabel AV/S-VIDEO "3 w 1" - za pomocą tego kabla można podłączyć jednocześnie do telewizora 3 różne konsole (cena: ok. 60 zł). Konwerter "SCART na AV+S-VIDEO wejście" - przejściówka umożliwiająca podłączenie kabla z końcówką S-VIDEO albo AV do telewizora z wejściem EURO - również vice versa (cena: ok. 40 zł). Oczywiście to jedynie najważniejsze "kabelki", jakie powinienś wziąć pod uwagę. Do tego dojdą zwoje kabl służących do połączenia kolumn z amplitunerem itd. - o szczególnie pytań w wyspecjalizowanym punkcie sprzedaży. Swoją drogą, aż się prosi, aby poszczególne urządzenia dogadywały się ze sobą drogą radiową!! Lekroć zaglądam za swoją szafką za sprzętem - udam, że nic nie widzę. (...) W przypadku PS2, półki co komputer nie jest aż tak przydatny, jak dla posiadacza Xboxa. Ale... istnieje coś takiego, jak "PS2 Memory Adapter" - urządzenie owe, po skompletowaniu "Kabla PC LINK" umożliwia zgranie Save'ów z karty pamięci na dysk twardy PC (archiwizacja), również na odwrót (cena: ok. 150 zł). Owocnych łowów!

OBIEKTYWNOŚĆ?

[...] Będzie krótko i na temat - gry "oldschoolowe" są jak była dziewczynka - można pogadać, ew. pójść do kina, ale nie wrócić na stałe. (...) I jeszcze jedno - Patrząc obiektywnie na teraźniejszość - kupiłbym PS2, patrząc obiektywnie na przyszłość - kupiłbym Xkloc; patrząc subiektywnie - kupiłbym GaCka. (...) Raczek, Szczecin

A wg mnie, gry oldschoolowe są jak stara miłość, która nigdy nie rdzewieje. (...) Patrząc obiektywnie - masz rację, patrząc subiektywnie - myślisz się. Patrząc oczami - coś widać.

HIPNOZA

[...] Ostatnio gdy grałem na Dreamie, dzwonek u moich drzwi zadzwonił gromko. Ruszyłem d**** i w

wrotach mego domostwa ujrzałem starszą osobę, która z reklamówki wyciągnęła książeczkę dołączoną do tego listu. Nie będę rozwodził się nad treścią tego "szmalcawca", którą zczaiś w miarę możliwości swojej percepcji. Powiedz mi, "dzumio XX wieku", skąd się biorą ludzie odpowiedzialni za takie banały? Aby usprawiedliwić czynny dziecka, zwała się winę na gry, telewizję. "Człowiek nie zawinił, zawiniły gry" - szkoda słów. (...) Jakub, Olsztyn

Teksty propagandowe a la ten w podestanym przez Ciebie periodyku, uznaję za hipnozę. Zauważ, jak brzmiał tytuł rzeczony "biuletynu informacyjnego". Fakt, szkoda gadać. (...) A propos, masz na kartku problem, bowiem z tego co wiem - właściciele zawsze domagają się zwrotu wypożyczonych pism tego kalibru. (...) Pragnę zaznaczyć, bo czuję się w obowiązku, iż nie mam do Świadków Jehowy, ani do żadnej innej religii - generalnie mam to gdzieś (to moje i tylko moje zdanie), ustosunkowałem się jedynie do treści tekstu traktującego o szkodliwości gier wideo, opublikowanego na łamach przedstawionego numeru.



Życie toczy się coraz szybciej (reality show z Iraku?), ludzie mają coraz mniej czasu - na kulturę, naukę, myślenie. I dopóki sytuacja nie ulegnie zmianie dopódy będę miał materiały do tegoż mini-dziutu, czyli zawsze. Mnie tam z reguły nie jest do śmiechu, ale skoro Wy - Czytelnicy PE - bawicie się przednio, to proszę bardzo. Oto kolejna porcja "śmiechu na sal". Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię). [hiv]

- "Tak czytam waszą gazetę i sie zastanawiam... Skoro uważacie Playmana za pedała... to po co trzymacie go w ekipie? Chyba to nie to co myśle." Lancer
- "Dlaczego taka długa gra jak half-life zajmuje ok. 3 cm płyty jeśli silent hill (trial) zajmuje ok. 4 cm?" Patryk
- "A tera z innej beki. Masz załatwić kabel do połączenia z kompem do komory SE T300 ?" Kamil
- "Wysłałem do ciebie już kilka seSMS-ów, ale ty nie odpowiedziałeś ma żaden! Ty gnio ty..." Tomasz
- "Nieźle wam zeg (RED) y idzie z tą gazetą. Nieźle laseczki, gierki, konsole i to wszystko w jednej gazecie. Nieźły wypas." Dziadek
- "Jeżeli ukaże się już modem i cały staff do PS2 to czy będę mógł sobie kolekcjonować laski z internetu?" ??? seSMS
- "HIV, możesz załatwić plakat z FFX2 w następnym nr PSXA?" ??? seSMS
- "Cze HIV! Mam na zbyciu Atari 130 XE. Nie wiem co to za model, ale trochę przypomina trochę mniejszą Amigę (też ma klawisze)." ??? seSMS
- "Czy nie możecie poświęcić dwóch stron na stworzenie kącika komputerowego? Podniosłoby na bank waszą ilość sprzedaży gazet." Tajkus, e-mail

rzeczywistości ponieważ uznaję, że każdy chociaż raz na tydzień wychodzi z domu, choćby w celu odświeżenia sobie w pamięci wyglądu niebia i psich kup na klatce schodowej. Nie wiedzieć czemu większości się wydaje, że konsole powinny być super tanie, gry tak samo - aby każdego było stać na zakup. Spoko, luz, fajna teoria i na dodatek miła dla Graczy - nic więcej. To nie jest sprzęt niezbędny do życia (cokolwiek nie powiecie) - to takie domowe centrum rozrywki, kogo na nie stać, ten "hepi". Bawia mnie teksty ludzi, którzy narzekają, że u nas takie to drogie, i dlatego muszą piracić. Gdyby gry były po 20 zeta, to by kupował, a tak to tylko gielda, wypalara. Wiadomo, że jest to sprzeczne z prawem, o tym nie trzeba nikomu mówić. Kwestię moralną można olać z dowolnej pozycji. Sam piraciłem ostro za czasów Szaraczka. Powód prozaiczny: w wersji oryg. to u nas można było crapy kupić, zdarzały się perełki (i się je wciągało, choć portfel krzyczał "NNNNIIIEEE!!!"); ale dominowały ultrasyfy. Jedynym wyjściem dla Gracza była gielda i sympatyczny pirat (z papugą i katarynką obowiązkowo) z kartonem CeDeKów za grosze. Zmieniło mi się w momencie zakupu Czamułi (PS2); stwierdziłem że jak na całego, to na całego, i nie przerobiłem złomu. Dzięki temu nie mam setki CeDeKów z "gierkami wartymi uwagi", tylko 20 oryginałów, każdy z tych tytułów daje mi tyle miodu, że aż mi nosem cieknie. Fakt, stać mnie maks. na jeden oryginał na miesiąc, mówię o nowościach, ale nie kwiczę z tego powodu. Chęć posiadania pomszłata ludziom w głowach, chcą mieć jak najwięcej, jak najmniejszym kosztem, to się nazywa pazurem, chciwość, niepotrzebne skreślić. (...) [..]

Piotrek, Wrocław

Konsola jest luksusem, przede wszystkim dlatego, że nie jest niezbędna do życia, no i służy tylko i wyłącznie rozrywce. (...) Wg mnie, jeśli już ktoś zasmakował gry pirackich, to ciężko mu będzie z powrotem przesiąść się na oryginały. Bo człowiek szybko przyzwyczaja się do... luksusu?

DO ANATONIA - 1

HIV: Polemika Czytelników odnośnie listu niejakiego prof. Anatoniana z poprzedniego nr PE. Bez komentarzy.

"[...] Poruszył mnie list niejakiego prof. Anatoniana, który dość subiektywnie starał się



nam zobrazować prostotę Waszego magazynu i idiotyzm Czytelników. Po przeczytaniu jego herezji, co tu dużo ukrywać, poczułem się jak "świnia po pierwszym szlugu", a włosy na plecach zjeżyły mi się w samoobronie. Nim jednak zaczęło ripostować, przypomniałem jeno, iż ww. ziomal konkretnie pojechał po Waszym

"szmatławcu" i Waszych "zaje"ych Czytelnikach", tym samym licząc na tani rozgłos, co poniekąd mu się udało. Chocąc zatem nieco bardziej zgłębić sylwetkę swego antagonisty postarałem się zacczerpnąć języka w literaturze fachowej. I tak, w książce "Niespełnione buraki" pod nazwą "Prof. Anatonian" widniała krótka wzmianka: "Zakompleksiony, próżny, z zaburzeniami stanu emocjonalnego". To w pełni obrazowałoby naszego delikwenta, na którego to ochoczo sikam mocnym cieplym. Skoro tak nienawidzisz tego "szmatławca", to dlaczego go kupujesz/czytasz? Bo czytasz - skoro najeżdżasz m.in. na laskę dla której kolorowe gry to piękne sny? Porównując ją do "ciemnej masy" - a Ty niby co, pan kalejdoskop? Żal mi Ciebie, bo jesteś naprawdę biedny emocjonalnie. Twierdzę tak ponieważ "W oku bliźniego drzazgę widzisz, a w swoim belki nie dostrzegasz" (no co - post jest - trza się resocjalizować duchowo). Chyba że ta "belka" w Twym oku narosła do rozmiarów różowej kabiny Peep Show, przez co masz takie dupowate myślenie. Wiedź jednak, że tak jak ja i moi kumple, tak na pewno lwią część Czytelników PE zareagowała na Twój żenujący jazgot popaprańca gromkim "PFF!" Obnosisz się ze swoją wyższością, jakbyś sam wykrzywił do mnie swoją "gupa" mordę z jakimś konkurencyjnym periodyku. A może tyle razy pisałeś do HIV'a wspomniane przez Ciebie "Listy pochwalne", nie znajdując jednak ani razu z jego strony najlupszej choćby odpowiedzi, że postanowiłeś przejść z "wazelinki" na "druciary pumeks"? A nic tak się nie sprawdza, jak konstruktywna wypowiedź koleśka w skrajnym stanie. Masz coś chciał i teraz pewnie chwalił się przed kumplami z wioski. Prostak z Ciebie i tyle. "If u don't like me - BITE ME". Mam w głębokim poszanowaniu to, co sądzisz o najbardziej zasłużonym magazynie traktującym o tematyce ekologicznej, jakim niewątpliwie jest PE. Ja jednak, jak i pewnie starsza część Czytelników pamiętam o samym początku zachwycający klimat, jakim przepełniony jest rzeczony PSX EXTREME. Był też na EXTREME PARTY (najechał na Ścierę za jego zamilowanie do damskich ciuszków) i po prostu nie zjechał klimatu. No cóż, bywa... Ale nie potępiaj Czytelników za to, że są i to akceptują. Twierdzisz że nie ciekawego nie wnoszą zamieszczane przez HIV'a listy, polewając tym samym z "kaftaników i debila miesiąca". A co w tym złego, się pytam? Czy "rodziny" nie są śmieszne; czy pomysły co niektórych Czytelników kraszone etykietką "Debil Miesiąca" nie rozwalają głupotą? Pewnie że tak - i takie jest ich przesłanie. Chocąc ingerować w tryb prowadzenia przez HIV'a "skrzynki", w którym to dziale powinny być wg Ciebie same listy na miarę Poulitzera, starasz się ingerować w mentalność Polaków, których uwagę przykuwają bardziej głupio-śmieszne zajawki, niżli techniczny bełkot A. Leppera. Coś taki dziwny? Zabawki były ciężkie, czy jak? Dobra, kończę, bo mógłbym tak nawijać "w 3 i drobny łupież", a muszę się podrapać, bo mnie swędzi. Ty jednak dalej fechtaj swoją próżność, skoro tak Ci z tym dobrze i spytaj mamę, czy wozila Cię na kwadratowych kółkach: (...) PS: Zasyłałem, co byś pamiętał kogo się



wystreżać w ciemnych alejkach (wszak nie od parady ten "krótko ścięty" nosi ksywę Rzeźnik). (...) PS2: Big Pozdro for KLEJU - chłopie, chyba się spotkamy w Uście na szkoleniu (ja również mykam na ochotnika do Marynarki Wojennej RP. Ku chwale Ojczyzny!). [..]

Dark Vincent, Rybnik

PS3 - KIEDY?

"[...] Czy na PlayStation 2 zostanie wydana gra DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEYBALL? A jeśli tak - czy będzie tak samo wyglądać? (...) Tak na oko - kiedy będzie miała miejsce premiera PlayStation 3? (...) Łukasz, Sosnowiec

Z tego co wiem, DOAX zostanie X-clusive'em, podobnie jak DOA3 (bijatyka) - TECMO ma zobowiązania wobec MICROSOFTu. Rozważając zatem jedynie teoretycznie kwestię portu na PS2 - nie widzę przeciwwskazań, ażeby gra miała wyglądać biedniej na Czamułi. (...) Tak na oko, to lekarz babie kropkę przepisał: SONY twierdzi, że PS2 wypłyje na rynek japoński w połowie 2005 r. (u Nas rok później) - i tej wersji należy się trzymać. Zresztą, X2 oraz kolejna maszyna od NINTENDO powinny również wkroczyć na rynek w tymże roku. Zatem jeszcze 3 lata ostrego i bezstresowego ciorania, może i nawet więcej. Spoksik.

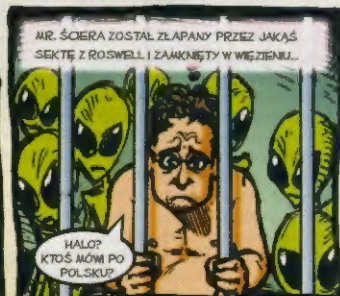
DO ANATONIA - 2

"[...] Witam! Ze względu na to, że jestem wiernym czytelnikiem PE i posiadam honor oraz życiowe

zasady człowiekiem, nie mogę zostać obojętnym na umieszczoną w ostatnim numerze magazynu krytykę niejakiego prof.: Anatoniana. Jeżeli zdecydowałbyś się na wydrukowanie mojego listu, chciałbym skierować kilka słów do wyżej wymienionego "mózgowca".

>>Na wstępie pragnę zaznaczyć, że nie mam zamiaru wdawać się z Tobą w jakąkolwiek polemikę i tłumaczyć Ci, chłopczyku, jaki z Ciebie mały człowieczek. Pokróćcie wyjaśnię tylko do czego, według większości, służy m.in. czasopiśmo pokroju PE: ot, np. wyrażania swoich opinii na temat redaktorów, prowadzenia pisma etc. Jeżeli kapujesz cokolwiek z tego, co napisałem - czytaj dalej. Bezpodstawne słowa krytyki są najgorsze, wiesz? Jeszcze gorsza sytuacja ma miejsce wówczas, gdy autor analizy nie dość, że nie potrafi wyraźnie nakreślić przyczyny swej irytacji (pomijam już kwestię składni co niektórych zdań i ogólnego formułowania myśli), to na dodatek stara się za wszelką cenę doszukiwać innych powodów (rzadko logicznych) przemawiających za słuszością jego tekstu. Mogę dalej? Jeżeli smarowanie kogoś sprawla Ci przyjemność, to Twoja sprawa, wszak każda metoda na rozładowanie napięcia jest dobra, nawet ta najbardziej prymitywna (he, he). Nie zapominaj jednak, że są tacy (np. ja), nawet najbardziej tolerancyjni ludzie, którzy po rozpoznaniu Cię na ulicy... he, może kiedyś sam się przekonasz. Rubryka "Ambitni Czytelnicy" - jak sama nazwa wskazuje - przeznaczona jest dla >>a-m-b-i-t-n-y-c-h Czytelników<< posiadających pewne predyspozycje. W odniesieniu do niej, napisałeś: "...ale raczej te wypowiedzi pomnę milczeniem, bo i po co je komentować" - no właśnie, stary, i tak się już zbliżyłeś na całą Polskę. Żenada.

Prima aPrilis





Listy - skrzynka

Szczerze Ci polecam zająć się jakimś hobby, udać do lekarza, wyjść na spacer - masz poważny problem. (...) Kiedyś, dawno temu pewien człowiek - Kartezjusz - powiedział bardzo mądre zdanie: "Cogito ergo sum" (specjalnie dla Ciebie - t.j.: "Myślę, więc jestem"). Zdanie krótkie, ale posiadające ponadczasową prawdę o życiu, o sensie ludzkiej egzystencji. Weź je sobie głęboko do serca i rozważ jakie drydrytały napisałeś. Aha, jeszcze jedno: szkoda, że nie podałeś swojego adresu; wiesz, życie na wsi też ma swój urok. <<

Nie używałem wulgarnych słów, bo takich listów otrzymałeś pewnie wcale jak na lekarstwo. HIV, powiedz mi - skąd się biorą takie typy? Naprawdę, masz anielską cierpliwość. Zrząta jak by człowiek nie uodpornił się na głupotę, dawno by leżał w szpitalu X na sali Y. (...) PS: "Rodziny" - dzięki, dzięki i dzięki, dawno się tak nie ubawiłem - Tomek rulez! Yeeeah!! [...] Jamiques, Radom

OSTRA BABKA

["..."] Hej, yoi Na wstępie ostrzegam, że nie będzie to list miłosny!!! (...) Byłam zszokowana zarówno Waszym PORADNIKIEM, jak i nowym PE. Nie wiem, moje listy do Was to jak walenie głową w mur. Dzięki Wam 14 lutego br. był dla mnie niezbyt przyjemny, po wzięciu do rąk PE... Jeszcze rano ten list miał mieć inny ładunek emocjonalny - o wiele łagodniejszy. Bardzo się na Was zawiodłam, chłopak!!! (...) To upokarzające, że robicie coś takiego, jak ta duma galeria z babiszonami z DOAX, bo to godzi w kobiecą godność. To takie niskie... (...) Podobno PE tworzą Czytelniczki, lub jak wolicie - Wy ją tworzyacie z myślą o Czytelniczkach. Jakoś tego nie odczuwam! Moje listy zostają bez odzewu, nawet nie staracie się nagiąć swoich szowinistycznych reguł dla dobra wszystkich Czytelniczek. Nie jestem feministką, ale wku****j mi Wasze zbrocenia. (...) Momentami jesteście OK, ale często zachowujecie się tak, jakby świat kręcił się wokół Waszych rozporzków. To takie szczeniackie i niepoważne. Wście, co myślę? Jesteście czerstwą bandą starych, zdiadziałych i zbroczonych szowinistów. (...) A teraz kilka słów odnośnie Czytelniczek PE. Niekiedy nie używają mózgu, gdy grają. Wskazują na to pytania niekiedy z nich, grających w MGS2: SOL - nie rozumieli nawet trików, które opisywaliście. Albo niekiedy nie czytają PE, albo nie umieją czytać!!! Istnieje jeszcze możliwość, iż nie myślą o tym, co robią. [...] Misty, Łomża

Ekipa tworząca PE to facci. Faciści z krwi i kości, każdego ranka drapiący się "tam", spluwający w miejscach publicznych, częstokroć używający słowa "k***a" jako przecinka. Czytelniczki PE to w głównej mierze facci (tak na oko - 90%), zapewne wykazujące podobne tendencje. Nie miej nam zatem za złe, że

jesteśmy zdrowi i zdrowo reagujemy. Jeśli masz chłopaka, zakładając nawet że jesteś "chodzącym bóstwem" o wymiarach 90x60x90, nie dziw się, jeśli podczas spaceru będzie się rozglądał za innymi laskami. Mam nadzieję, że zwiertylaś aluzję (ofkoz, przecież jesteś cholemiem inteligentna - zakumałaś nawet podawane przez nas "triki"). (...) Pokazujemy kobiety, bo kochamy



kobiety. Pokazujemy po części roznegliżowane kobiety, bo uwielbiamy kobiece ciało. Żartujemy na ich temat, bo jesteśmy samcami. Wyglupiamy się, bo jesteśmy wyulgowanymi ludźmi. Jeśli to jest złe - to co jest dobre? Specjalnie dla Ciebie screen ze spatchowanej wersji DOAXBV. Czyż nie piękny?

MARATON

["..."] Ja (Tony) wraz z moim kolegą ("dupek") mamy konsolę i oczywiście zbieramy PSX EXTREME co miesiąc. Tydzień przed wydaniem nowego numeru (#67) zacząłem przychodzić do jedyne go kiosku w pobliżu, w którym jest "ekstrim" (bo raz wychodzi wcześniej, a raz później) i pytałem się o nowy nr. Aż w końcu - 19.02.2003 r. o godz. 14:38 (poniedziałek) - jest! Nowy, piękny numer. Pobiegłem do domu, aby od taty wytrząść te 6,99 zł. Lecz taty nie było. W tym czasie zadzwonił do mnie "dupek", pytając czy jest nowy "ekstrim". Powiedziałem, że nie ma (bo wykupił by jedyne numery), więc zaproponował, żebyśmy poszli do EMPIK-u, bo tam powinien już być. Dla jaś się zgodziłem. Potem przyjechał mój tata, dał mi 7 zła, ubrałem się, zadzwoniłem do "dupka" (mieszka na tej samej ulicy) i powiedziałem mu, że kłamałem i nowy nr PE już jest, po czym odłożyłem słuchawkę - i w długą do kiosku. "Zanim on się ubierze, to zdążyć" - pomyślałem. Niekiedy, on mnie wyprzedził, biegł jakieś 40 metrów przede mną. Wpadł do kiosku pierwszy, ja za nim. Zaczęliśmy się szarpać, ludzie zaczęli nas uspokajać, aż w końcu "pani kioskarka" powiedziała, że byłam tu rano i zamówiłem tę gazetę. I w końcu Łukasz (ups!)... tj. "dupek" musiał zasuwać po PE kawał drogi. Ha! [...] Adam Romanowski, Elbląg

ROTFL - wszyscy turłamy się ze śmiechu po podłodze. W nagrodę za dzielną postawę (nie wycpałeś się ze z góry przesądzonego poślugu) otrzymujesz kartę pamięci!

ZIELONA PANI

["..."] Czy ja jestem chory psychicznie? Czy granie na PS2 robi z mózgu kozie bobki? Czy ja, *****, jestem pier***** nieukiem? Jestem przeciętnym uczniem II kl. Technikum Gastronomicznego, nie uczę się źle (śr. 3,6), a stara ciagle się mnie czeplą: że gry są głupie, że mnie to niczego nie nauczy, że mam się uczyć, a nie grać! Ale matka nie wie, że to właśnie granie wyciągnęło mnie z nalogu. Powiem szczerze - ćpałem, i to często. Szaraka sprzedawałem dawno temu, pomagał mi on odstresować się, przeżywałem z nim niezapomniane chwile. Potem zacząłem palić "maryskę". (...) Zamykałem się w sobie, traciłem przyjaciół-hardcore'owych Graczy. (...) I wtedy nastal moment zbawienia - mama wyjechała na 2 miesiecy do Holandii. Zaczęłem kombinować. To to, to tamto sprzedam, po długiej rozmowie z ojcem - obiecał mi, że konsolę weźmiemy na raty. Normalnie chodźłem jak na szpiłkach. Gdy już kupiliśmy konsolę - gadaliśmy z nią, przytulałem ją. (...) Stare, dobre czasy wróciły: miłe spotkania, browarek, niezapomniane nocy z konsolą i GT3. Nie jaram już przeszło 1,5 miesiąca. Jest pięknie, konsola mnie uspokaja, zmusza do myślenia, planowania. (...) Ludzie, grajcie, nie bierzcie narkotyków - to największy syf, jaki istnieje. (...) Dzięki za wsparcie, jakie mi dajecie! Czytając PSX EXTREME, co miesiąc odradzam się. [...] Michał, Kędzierzyn-Koźl

A ja dodam od siebie: Pijcie mleko!



PANI URSZULKA

["..."] Piszę do Was, aby przybliżyć Wam problem młodzieży szkół elementarnych, ponadpodstawowych i pogimnazjalnych, która przez swoje zainteresowanie tematyką konsolową jest pacyfikowana przez mniej lub bardziej liczne grono nauczycielskie. Sam jestem uczniem II klasy pewnego L.O. w Pabianicach (są dwa). W naszej szkole jest to na szczęście tylko jeden nauczyciel, ale zawsze to coś. Jest to przeurocza prof. J. polskiego. Owa przemila kobieta, we wrześniu ubiegłego roku zadała nam pracę pisemną o temacie brzmiącym bardzo swojsko: "Recenzja wybranego czasopisma informacyjnego, politycznego lub kulturalnego". Oczywiście, wdzięczny jej bardzo, w trzy miesiące później napisałem ową pracę. A ponieważ akurat znalazłem w szafce PSX

PCHLI TARG

Sprzedam gry na PS2: JAKO DAXTER (120 zł), SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY (100 zł), e także gry na PSX: SOVIET STRIKE (20 zł), Tel. 0608 134 254, Buzi

Sprzedam gry na PS2: G1A3 (145 zł), GRAN TURISMO 3 (80 zł), TEKKEN TAG TOURNAMENT (55 zł), Tel. 0602 364 883

Sprzedam gry na PS2: MAX PAYNE i WRC. Cana: BD zł/sob. sob. 150 zł za obic. Tel. 0608 457 282, Jurek

Sprzedam gry na PS2: MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE oraz NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 (130 zł/sz.), e także CONTRA: SHATTERED SOLDIER (120 zł), Tel. 0600 156 688, Mays

Zamienię konsolę Dreamcast + 20 gier + Memoria + pad na handhela Gameboy Advance, ew. sprzedam za 370 zł. Tel. 0604 505 057, Łukasz

Sprzedam konsolę PSX + 2 gry + 2kMemory Card (w tym jedną RAR). Sprzedam grę SONIC ADVANCE (oryg.) za 50 zł. Tel. 0503 330 036

Sprzedam konsolę Xbox (nowa, przerobiona), Tel. 0504 276 337

Sprzedam konsolę PS2 + R58 + Memory Card + pod + gry (GT3, G1A3 + TTT). Cana: ok. 1000 zł. Tel. (0321) 434 11 45, Adam

Sprzedam konsolę N64 + 16 gier + pełny oprządek, oraz konsolę SNES + 5 grani. Komplet za ok. 1100 zł. Tel. 0609 380 285, Marek

Sprzedam konsolę PS2 (m. 32004X, przerobiona - Messiah) + okablowanie + Dual Shock 2 (SONY) + gry, stan b.d. Tel. (0171) 85 17 498, dawniej od pan. do pl. po gozr. 15.00, proszę Huberta lub Karolinę

Sprzedam gry na konsolę PSX, stan b.d.: SYMPHONY FILTER 1, 2, 3, FEAR EFFECT 1 i 2, APOCALYPSE, DARK NUKEN: TIME TO KILL oraz LAND OF THE BARBS, DINO CRISIS 1 i 2. Cana: 30 zł/sob. Tel. 0607 636 727, Tadek

EXTREME z grudnia 2001 r., to napisałem właśnie o Was, z miejsca traktując jako "kulturę". Dwa miesiące później, pani Urszula N. nie dość, że wałnęła mi "dopuszczający" za złą tematykę, to napisała mi obszerny komentarz, który załączam do listu. (...) Jestem pewien, że takich jak ja jest w całym kraju wielu, więc mam do nich przesłanie: Choć teraz jesteście głębiej, upokarzani, torturowani psychicznie i fizycznie, to czeckajcie cierpliwie. Kiedyś i Wasz nauczyciel spadnie ze schodów! (...) >>>[HIV: pozwoliłem sobie przepisać komentarz nauczycielki, który zapodaje... Zachowano oryginalną pisownię, hehe!]<<< "Przyszły inteligent powinien interesować się zagadnieniami poważniejszymi, które pozwolą mu najlepiej zorientować się w problemach jakie niesie świat współczesny! Myślę że nie uważałeś na lekcji, gdy objaśniałam jak pracę wykonać! Zabieraj się do rzeczy! Wskazywałam, które zaświadcza, że jesteś dojrzałym już człowiekiem! Ty nie prezentuj mi infantylnych Twoich zainteresowań, a wywiążyj się z intelektualnych zobowiązań, które powinny charakteryzować licealistę!" [...] In Vitro, Pabianice

Ależ ta Urszula krzyczy, okropnie. Ciekaw żem wściekle, czy owa belfarka zna się na życiu tak dobrze, jak na wykonywaniu zawodu, bowiem jeśli postępuje w ten sposób, jak koślawo posługuje się słowem pisanym, to szkoda gadać. (...) A na zakończenie luźna myśl, która właśnie wpadła do mojego łba. Może i kiedyś, dawno temu, gry wideo były tematem infantylnym, ale obecnie jest to przemysł na światową skalę, w który wielkie koncerny pompują grube siano, przebiegły Gracz ma na karku ok. 17 - 20 lat, że o tematyce gier nie wspomnę. Rozśmieszają mnie ludzie nie mający o czymś nawet pomarańczowego pojęcia, ale wywołujący się głęboko wierząc w swoje racje. Dla mnie sprawa wygląda klarownie: nie mam pojęcia o czymś, to nie komentuję sprawy zbyt głośno (Ś: ta? Nie zauważyłem i), a już broń Boże nie próbuję nauczać w tym temacie. Rzekłem. (...) Urszulo, "daj se siana", no i przestań kazać tytułować się per "profesor", wszak masz w kieszeni jedynie magistra!.

INTERES

["..."] Dnia 21.01 br. zostałem wcielony do... woja! Pomyślcie - rok czasu z dala od konsoli, od telewizora... co ja tu piszę - od cywilizacji!!! Przejdźmy jednak do sedna sprawy. Piszę do Was nie tylko aby się pochwalić, ale także po to, aby zmienić pogląd na powszechny obowiązek odbycia służby wojskowej. (...) Po szkole średniej nie chciałem iść do woja (to chyba normalne), poszedłem do płatnej szkoły (choćemnie drogiej) nie myśląc o tym, czy coś z niej będę miał, tylko po to, żeby się "wymigać", nie iść "w kamasze". Przebiłabam w ten sposób cały rok straciwszy sporo kasy, grając na moim pocziwym Szaraku w chwili, gdy większość moich kumpłi sycila się



Konsola pozwala uciec przed rzeczywistością

Można stać się kimś zupełnie innym

Ale mi niestety skończyły się już kontrowersje

KTOMACZAS

txt + gfx: Serge

już swoją nową, czarną konsolą i zaję...my gram. Z zazdrości nie mogłem spać. Pewnego dnia położyłem od jednego z nich Czarnulę i kilka gier (pozdrowienia dla Markusa/Witasia!!!). Aaaaa! K***, ale wypas!!! Zagrywałem się do rana w takie hity, jak GT3, TTT, PES, PES2 itp. PlayStation 2 rządzi na całej linii! Gdy pewnego dnia mój darczyńca przyszedł po swoją konsolę - zalałem się. Nie miałem skąd wziąć kasy, żeby sprawić sobie to чудо. Pewnego dnia listonosz przyniósł mi zaproszenie do... WKU! No to się ostro kurczyłem. Po paru dniach, jak już trochę ochłoniłem, pomyślałem, że chyba warto iść do wojna (patrzac z mojej perspektywy). W sumie, w województwie o pracę trudno (30% bezrobocie), a moi rodzice bogaci nie są... (...) W wojsku służba trwa 12 m-cy, każdego dostaj się żołd w wysokości ok. 110 zł., a po wyjściu do cywila wyprawkę - ok. 750 zł, dodatkowo przez rok czasu dostaje się "kuroniówkę" w postaci 400 złotych >>> (HIV: hm?)<<. Reasumując, z wojska wyciągnę ok. 1400 zł (odliczając wszelkie wydatki) plus "kuroniówkę" w sumie rocznej 4800 zł, co daje łącznie 6200 zł! Sporo, co? Z tego przeznaczę 1000 zł na konsolę, trochę na osprzęt i jakieś mega-gierki! Natomiast jeśli chodzi o zje... rok, to macie rację, ale jak już wrócę... Ach, nie mogę się doczekać! [...] szer. Michał, Czarne

Choćbyś nie wiem co napisał odnośnie wojna, to nie wierzę, aby choć jeden Czytelnik zdecydował

się na roczne "kiblowanie" tylko dlatego, aby odłożyć kasę na konsolę [S: no to zdziwiłbyś się]. Gdyby zamiast obstrupałych latryn były wykończone marmurem, zamiast ciękiego zarcia - wykwinne potrawy, zamiast zacinających się, 20-letnich spluw - zabawczki a'la te, jakimś posługują się Marines... to być może. Ale jak jest, każdy wie. Ja wbiłam! (...) Varka, witaj w cywilu, buraku jeden;)! Dla wszystkich wojaków laseczki z targów!



Listy - skrzynka



(EU)ROPA...



"[...] Witaj HiViel! Jestem jeszcze młody i nierozumny. Mam kilka pytań, które mnie dręczą. Może da Ci biele

wydają się błahe, ale zależy mi abyś odpowiedział na mój list. Oto one: 1> Dlaczego gry przeważnie wychodzą najpierw w Japonii, później w USA, a na końcu w Europie??? Czy firmy europejskie są tak zadowolone? Przecież gdyby w Europie powstała taka next-genowa konsolka, to byłoby dla nas lepiej. Dlaczego nikt nie chce jej stworzyć? (...) 2> Co to są wersje PAL i NTSC??? (...) 3> PSX EXTREME czytam od niedawna, zauważyłem jednak, że z pLaYmAnem jest coś nie tak. Jaki on jest? (...) Proszę o rzetelną odpowiedź. Nikt z mojego otoczenia nie potrafi odpowiedzieć, albo się nie interesuje grami. Tyłko nie uznajcie mnie za "Debla miesiaca" (kij z nagrodą, mam swój honor). [...] Łukasz ze Słupska

Jedziemy... (...) ad.1> Gry są wydawane - w większości odnotowywane przez Ciebie przypadków - najpierw w Japonii dlatego, że...

powstają w Japonii. Takie firmy jak SEGA, NAMCO mają co prawda swoje oddziały rozsiane po całym świecie (khem...), ale najszybciej wypuszczają gry na swoje podwórko, gdzie mają zapewniony zbył, dozwolony sławę i gratisowe gejsze. Firmy europejskie nie są zadowolone - np. UBI SOFT najpierw wydaje gry w Europie, a dopiero później myśli o Japonii. Naturalna kolej rzeczy. Co się tyczy wyprodukowania konsoli przez Europejczyków, to zapomnij - technologia mają Japończyków, zapal i doświadczenie mają Japończyków, a kasę mają Japończyki i Amerykanie. Dlatego nam pozostaje jedynie grać na podsuniętym pod nos sprzęcie, i niech tak zostanie. (...) ad.2> PAL i NTSC to systemy "wyświetlania obrazu" (bardziej laicko nie potrafię) przez odbiorniki TV. PAL w Europie, NTSC w USA, Japonii... Gry w systemie NTSC są nieco szybsze (kwestia większej liczby klatek animacji wyświetlanych w trakcie sekundy), za to pracując w żdźbko niższej rozdzielczości. (...) ad.3> Z Playmanem coś jest nie tak, sam nie wiem co, choć zauważyłem to wyraźnie. Jest strasznie zakompleksiony - ponoć Raq go zdradza a Ścierwo nie daje recenzji na więcej niż pół strony, ale ja tam nie wiem...

Nieustający konkurs na...

Najładniejsza kopertę

■ Oto najlepsze prace z dwóch miesięcy. O jakiejś wyszukanej technice czy artystycznej oprawie nie może być mowy (Iza się wybiła na tle innych). Wybrałem kopertę "zaawansowane merytorycznie", wśród których nie chciałbym żadnej wyróżnić - publikacja dla słów, ot, co. Wycekuje następnej odsłony "Najładniejszej koperty" w bardziej czynny sposób, bo inaczej rubryka zamrze śmiercią naturalną. Starać się Gracie Konsolowi! [S]



Damian Boski, Białystok



Izabela Mrozek, tomia



Piotr Wardach, Żarów



Sylwester Pronin, Rzepin

Ambitni...czytelnicy nadawali

polemika / wywody / złote myśli itp.



Sie ma. Nadszedł czas, by olać raz na zawsze temat "oldskulu". Tym samym zamykam nad nim wieko trumny. I co? Nie mówili, że kiedy tylko zaczne ten temat zaraz będą glosy (forum, listy i czat), że "oldskul" jest "be" i "le", a najlepsze są tylko najnowsze gry? Hehehe. Zreszta, nieważne. Proponuję żeby teraz zapanowała moda na mówienie, że najlepsze są tylko te gry, których jeszcze nie wydano, BUHAHAHA! Zapewniam Was, że znajdą się chętni. A co w tym miesiącu? Oj, dostało się PE w najnowszej odsłonie "ambitnych". Niejaki Grisza wytoczył armaty przeciwko działalności praktykantów i współpracowników szmatławca. Cóż, odsłonię rąbką tajemnicy i nawnie Wam, że temat ten był również swego czasu popularny między nami - twórcami PE. Nie wypada mi nic więcej mówić (jako że i mnie się dostało od Grisy, hehe), toteż zostawiam Was sam na sam z lekturą tekstu. Cóż, ciężko może ustalać nowy temat w tej kwestii, ale jeśli tylko ktoś napisze jakąś ciekawą i KONSTRUKTYWNA krytykę pracowników PE [zarówno współpracowników, jak i zg(Re)d.ów], to na pewno ją wydrukuję. I to tyle.

Praktykanci PE - co dalej?

Cześć Dziadu. Piszę ten list do "ambitnych", choć w sumie nie wiem, czy to jest rubryka dla tego typu wypowiedzi. Robisz tu jednak dobrą robotę, więc może wydrukujesz moje uwagi? Szczerze mówiąc, temat "oldskulu" już mi się przejadł i chciałbym napisać o czymś innym, mniej związanym z samymi grami, a bardziej z Waszym piśmem i jego przyszłością. Od dłuższego okresu czasu już można zaobserwować, że załoga PE rośnie się. I to rośnie się do rozmiarów niespotykanych w innych piśmach branżowych. Przyznam się szczerze, że najpierw bardzo mi się podobał taki pomysł powiększenia "rodziny PE", a to dlatego, że gdzieś w okolicach numerów 35-40 Wasze pismo było już, jeśli można to tak nazwać, "starym wygą" i trochę się już robiło schematyczne. Kiedy więc do pisma przybyli nowi goście (wtedy byli to Raq, Brodek, Fronk, Playman i oczywiście Ty, Dziadku) ucieszyłem się i miałem nadzieję, że pismo się trochę odświeży. I w sumie tak się stało, ale... teraz to już nie wygląda tak różowo. Szczerze mówiąc już dawno straciłem rachubę "kto jest kto" w Waszym piśmie. Przyszła masa nowych praktykantów, część starych już chyba nic nie robi. Moim zdaniem zrobił się straszny bałagan. Prawie co

miesiąc pojawiają się jakieś nowe nazwiska i ksywy. Ostatnio w "3 groszach" Pablo, który nie wiadomo co ma wspólnego z Waszym piśmem. Jeszcze wcześniej Loser, który - nie umiucząc mu nic z jego wiedzy o wysycach - jest moim zdaniem w ogóle niepotrzebny w PE. Przecież to magazyn o grach i konsolach, a nie o tinguu fur. Z wysycami świetnie dają sobie radę HiV i Gamera, po co tu ktoś jeszcze? Kiedyś w PE było inaczej: jak "przychodził" ktoś nowy, to go przedstawialiście Czytelnikowi. Pamiętam numer w którym do ekipy dołączyli Gamera i Kujot. Zostali od razu pokazani i trochę opisani we "wstępniaku". Człowiek od razu wiedział, kto to jest i jak mógł takiego gościa polubić (albo i nie). Nawet jeszcze w "pierwszym rzucie" tzw. praktykantów z numeru (chyba) 41. co tam Ściera napisał o "śmierciach" (wtedy "Śmietnik" miał być rubryką wszystkich praktykantów, wcale nie kojarzoną z samym Dziadem). Wszystko miało ręce i nogi. A teraz?

Nie chodzi mi o to, że wszyscy ludzie nowi są niepotrzebni. Jest kilku takich, którzy robią naprawdę fajne rzeczy. Myślę że wśród ostatnich nabytków PE trzeba by wyróżnić Mazura - za jego publicystykę i teksty o OST-ach. Sprawdzają się również KILU, który rzetelnie prowadzi "Kącik GBA". Do czego zmierzam? Do tego, że jeśli ktoś naprawdę robi coś wartościowego, to zawsze znajdzie sobie miejsce - BO JEST DOBRY W TYM CO ROBI. Ale po co przyjmować gości, którzy nic nie robią, albo robią dokładnie to co należy już do "działki" kogoś innego w PE? Powinno być podany przykład... Pierwszy z brzegu: po co taki Skizo w "Kąciku GBA", który pisze gorzej niż KILU? Ostatni kącik został zrobiony w całości przez KILU i jest naprawdę dobry. Jaki z tego wniosek? Wystarczyłby sam KILU do jego tworzenia. Takie jest przynajmniej moje zdanie. Dalej... Co dzieje się z ludźmi o takich ksywach: Cox, Rasputin, Prezes itd.? Część z nich nie jest obecna na łamach od kilku dobrych miesięcy. Co to oznacza, czy to, że nie ma dla nich miejsca, czy to, że im się nie chce nic robić? Zaczyna wyglądać na to, że do PE może wejść niemal każdy z ulicy. Kiedyś to były jakieś konkursy na zg(Re)d. i inne takie (trzeba się było wykazać na oczach Czytelników), a teraz to już w ogóle nic nie wiadomo o kryteriach przyjmowania do Waszego pisma. A wydaje mi się, że jesteście to winni nam - Czytelnikom. Bo ja już nie wiem, co trzeba zrobić żeby być w PE. A to dlatego, że niektórzy z Waszych praktykantów/współpracowników nie robią zupełnie nic. To jak tak, to ja też chcę być w

PE!!! Jedyną moją robotą będzie lażenie po osiedlu i chwalenie się tym. I co, Panie Ściera - bierz mnie Pan? Ja nie mówię, że Ci ludzie nic nie zrobili, ja tylko mówię, że "na zewnątrz" (to znaczy dla czytającego PE) nie ma widać z tej ich roboty. I to mnie denerwuje. Bo kiedyś było Was ze 20 [zg(Re)d. y] a kilku praktykantów i o każdym było coś wiadomo, byliście kumplami dla mnie, a teraz... nawet nie wiem kto tworzy mój ukochany magazyn.

No i tak to wygląda w tej chwili, moim zdaniem. Przepraszam jeśli napisałem coś za mocno, ale naprawdę nie podoba mi się kierunek w jakim PE podąża. Mógłbym tu jeszcze kilku zg(Re)d.ów porządnie objechać, ale nie ma na to miejsca. Zrobię to innym razem - bo i do nich można mieć sporo zarzutów. Tak czy inaczej nie wiem, czy drukujesz ten list, bo pewnie boisz się krytyki i nie jest Ci ona na rękę. Zobaczymy. [Grisza]

Oke, jak widzisz nie boję się krytyki - tym bardziej, że mi w sumie aż tak bardzo się od Ciebie nie dostało, hehe (pewnie dlatego, że chciałeś by ten list poszedł do druku). Miałem zamiar pozwolić każdemu z wymienionych przez Ciebie w tekście pracowników napisać krótki tekst we własnej obronie, ale "ambitni" rozrosli by się do rozmiarów co najmniej dwukrotnie większych. A na to nie ma miejsca. Pozostaje mieć nadzieję, że dalsza działalność "nowych" w PE będzie sama stanowiła o ich wartości. [dziadu]

Ściera: W kilku słowach wyjaśnię Ci, Grisza, po co są ci ludzie; tacy jak Cox, Raq czy Loser. Część z nich pełni funkcję "rezerwową", co stawia nas w komfortowej sytuacji, gdy np. podczas wyjątkowego wysypu gier możemy sięgnąć po WYPRÓBOWANYCH I KOMPETENTNYCH autorów (recenzje i opisy). Inni natomiast są specjalistami w bardzo wąskim temacie i z tego powodu pojawiają się tylko sporadycznie (gdy są niezbędni, np. taki Loser czy nawet Dziadu). Pablo? To jeden z najlepszych autorów upadłego PLAYSTATION, człek o bogatej wiedzy, pewnym doświadczeniu i, co ważne, mieszkający niedaleko Redakcji (to bardzo istotne). I czy to aż tak psuje wizerunek pisma? Nie wydaje mi się. Musisz też wiedzieć, że niektórzy ludzie z przyczyn osobistych zmuszeni są "zawiesić" działalność na czas nieokreślony, a ich bagaż zasług nie pozwala im być spokojnym sumieniem skreślić ich z dnia na dzień. Drodzy Czytelnicy, nie analizujcie tak wnikliwie stopki redakcyjnej, która z tego co obserwuję działa na Was "stresopędnie". Dla Was zrewidowałem jednak bazę współpracowników. Miłej lektury.

NINTENDO

GameBoy Advance SP

➤ Dnia 28 marca br. miała miejsce europejska premiera GBA SP, sukcesora obecnego na naszym rynku od blisko dwóch lat GameBoy Advance. Nie jest to jednak zupełnie nowa konsola, NINTENDO zdecydowało się na umieszczenie tej samej elektroniki w nowym, atrakcyjniejszym, bardziej ekskluzywnym opakowaniu. Dzięki działaniom Lukas Toys, oficjalnego dystrybutora NINTENDO na Polskę, konsola dostępna była w ten sam dzień także u nas, czym prędzej więc zaopatrzyliśmy się we własny egzemplarz zabawki celem zweryfikowania bardzo pozytywnych opinii docierających zza oceanu.

Dostępna w trzech kolorach (srebrny, niebieski i czarny) konsola zapakowana jest w blisko dwukrotnie większy niż w wersji japońskiej kartonik. Wewnątrz, oprócz samego GameBoya, znajdziemy pełną dokumentację, reklamówkę NINTENDO, kod PIN (Nintendo VIP), polskojęzyczną, wystarczającą szczegółową (choć nie uszczegółowiła kilku drobnych błędów, na szczęście nie merytorycznych) instrukcję w postaci kartki A4, a także - nowość - ładowarkę. Ta ostatnia różni się od modelu sprzedawanego w USA czy Japonii konstrukcją wtyczki sieciowej, a co za tym idzie - wielkością, wciąż jest jednak na tyle mała, że bez trudu zmieści się w szaszetce. Wróćmy jednak do GBA SP. Pierwsze wrażenie jest piorunujące, urządzenie jest niezwykle małe (w przybliżeniu 8 x 8,3 x 2,5 cm) i na pierwszy rzut oka przypomina high-endowy, cyfrowy gadżet lub... puderniczkę, a już na pewno nie kojarzy się z zabawką. Konsola wykonana jest starannie, dopiero przy bliższym przyjrzeniu zauważamy, że wykonano ją nie z - jak by się mogło wydawać - aluminium, lecz pokrytego metaliczną farbą tworzywa sztucznego. Ogromny plus za estetykę, minus zaś - tendencję do ścierania, lepiej więc od razu zaopatrzyć się w pokrowiec, lub po prostu nie nośmy konsoli w tej samej kieszeni, co klucze czy karty z gami. Na tylnej ścianie urządzenia umieszczono oczka pozwalające na przyłączenie np. paska na nadgarstek, oraz dwa gniazda - znany już port służący do podłączenia kabla LINK i nieco większy, wykorzystywany przez ładowarkę lub sprzedawaną oddzielnie przejściówkę, umożliwiającą podłączenie słuchawek (niestety nie można korzystać z obu tych urządzeń jednocześnie). Po bokach znajdują się: wyłącznik, regulator głośności (tym

razem w postaci suwaka) i lampki informujące o stanie akumulatora, z przodu umieszczono slot na Game Paki, pod solidnie zamocowaną, automatycznie ustawiającą się pod odpowiednim kątem (sprężyna) kłapką kryje się natomiast PODŚWIETLANY EKRAN, dokładnie tej samej wielkości, co zastosowany w GBA. Jakości tego ostatniego wreszcie nie można nic zarzucić, efekt jest bardzo podobny, a nawet nieco lepszy, niż w przypadku Advance'a z zamontowanym Afterburnerem. Jako że urządzenie działa na tej samej co on zasadzie, kolory wciąż są nieco wyprane, obraz jest za to bardziej kontrastowy, praktycznie nie występuje też znany z AB "efekt trapezu". Pewną niedogodnością może być jedynie brak możliwości regulacji jasności podświetlenia oraz dający się zauważyć po dokładnym przyjrzeniu, przesunięty o ok. 1 mm w górę "cień", widoczny np. przy wyświetlaniu jasnych napisów na ciemnym tle (co ciekawe nie występujący w przypadku AB). Nie ma to wpływu na grę, w pewnych warunkach może jednak utrudniać odczyt tekstu, np. dialogów w RPG. Pod wyświetlaczem znajdziemy włącznik podświetlenia i standardowy zestaw przycisków. W odróżnieniu od poprzednich GameBoyów, umieszczono je na mikrostrykach, co sprawia, że mają bardzo mały skok i działają z wyraźnym "kliknięciem", choć oczywiście bardziej miękko, niż te w telefonach komórkowych. Pionowa orientacja, kanciasta i bardzo płaska obudowa oraz małe, umieszczone w dziwnym miejscu (i na pierwszy rzut oka nie pasujące do designu urządzenia) przyciski "L" i "R" sprawiają, iż najmłodsze dziecko NINTENDO nie leży w rękach tak dobrze, jak GBA. Pod tym względem lepszy był blisko dwa razy grubszy GB Pocket, który jednak w zestawieniu z SP sprawia wrażenie zabawki z dolnej półki. Coś za coś. Nie znaczyło to oczywiście, że SP jest niewygodny, zupełnie inne, mniej naturalne ułożenie rąk wymaga po prostu przyzwyczajenia. O ile "szeroki" GB Advance sprawdzał się doskonale w

dynamicznych grach akcji, tak GBA SP lepiej spisywać się będzie w strategiach, grach logicznych czy RPG, w platformówce zaś gra się równie dobrze na każdej z konsol. Wielkość dłoni też nie ma tu wielkiego znaczenia - oba urządzenia są pod tym względem uniwersalne, choć osobie o dużych dłoniach na nowej konsolce będzie się grało zdecydowanie gorzej. SP posiada jednak wiele innych atutów, ot, choćby doskonale zabezpieczony ekran, silniejszy i lepiej przenoszący niskie tony głośniczek czy pozwalający na 15 - 20 godzin zabawy (z podświetleniem 8 - 10, zależnie od gry, nieco lepiej niż w przypadku GBA) akumulator litowo-jonowy. Możemy go rzecz jasna ładować podczas zabawy, przedłuża to jednak czas tego procesu z ok. 3 do 6 - 8 godzin. Wady? Oczywiście - bateria, choć pozbawiona efektu pamięci, po kilkuset ładowaniach traci swoje właściwości i wymaga wymiany (bez paniki, przekłada się to mniej więcej na dwa lata zabawy), dźwięk z głośniczka zaczyna się zaś wydobywać dopiero po przesunięciu suwaka do połowy skali - inaczej jest dopiero na słuchawkach, do podłączenia których potrzebujemy jednak odpowiedniej przejściówki.

Dziwi też trochę brak czujnika, który wyłączałby podświetlenie po zamknięciu panelu wyświetlacza czy fakt, iż po każdym uruchomieniu konsoli automatycznie się ono włącza - w następnym miejscu możemy tego nie zauważyć. Są to oczywiście drobniutki nie rzutujące na ogólnie, niezwykle pozytywne odczucia towarzyszące obcowaniu z nowym produktem NINTENDO, nie sposób jednak o nich nie wspomnieć przy opisywaniu urządzenia tej klasy.

Z jednej strony świetna jakość wykonania, ciekawy design i wyposażenie, z drugiej - wysoka cena i niższa ergonomia. Czy warto? Jeśli kochacie takie gadżety - tak. Pamiętajcie tylko, że zmiana konsolki nie wpłynie na jakość gier, dodatkowo GBA SP nie współpracuje poprawnie z częścią flashlinkerów. Wiadomo też, iż NINTENDO pracuje już nad prawdziwym następcą GBA... [klu]



▲ Wbrew pozorom, niebieski GBASP prezentuje się bardziej szpanersko niż srebrny, w dużej mierze dzięki "portowemu" odcieniowi.

WYKONANIE

9+ (GBA: 8-)

- ▲ wymiary, design, estetyka wykonania
- ▲ w odróżnieniu od GBA nie kojarzy się z zabawką
- ▼ mało odporna na ścieranie farba

ERGONOMIA

7+ (GBA: 9)

- ▼ nieco za mały
- ▼ dźwięki umieszczone "L" i "R"

WYPOSAŻENIE

8+ (GBA: 7-)

- ▲ podświetlony, dobrze zabezpieczony ekran
- ▲ akumulator i ładowarka w zestawie
- ▼ brak gniazda na słuchawki



▲ Po lewej stronie widzicie zdjęcie ekranu GBA z Afterburnerem, po prawej natomiast - GBA SP.